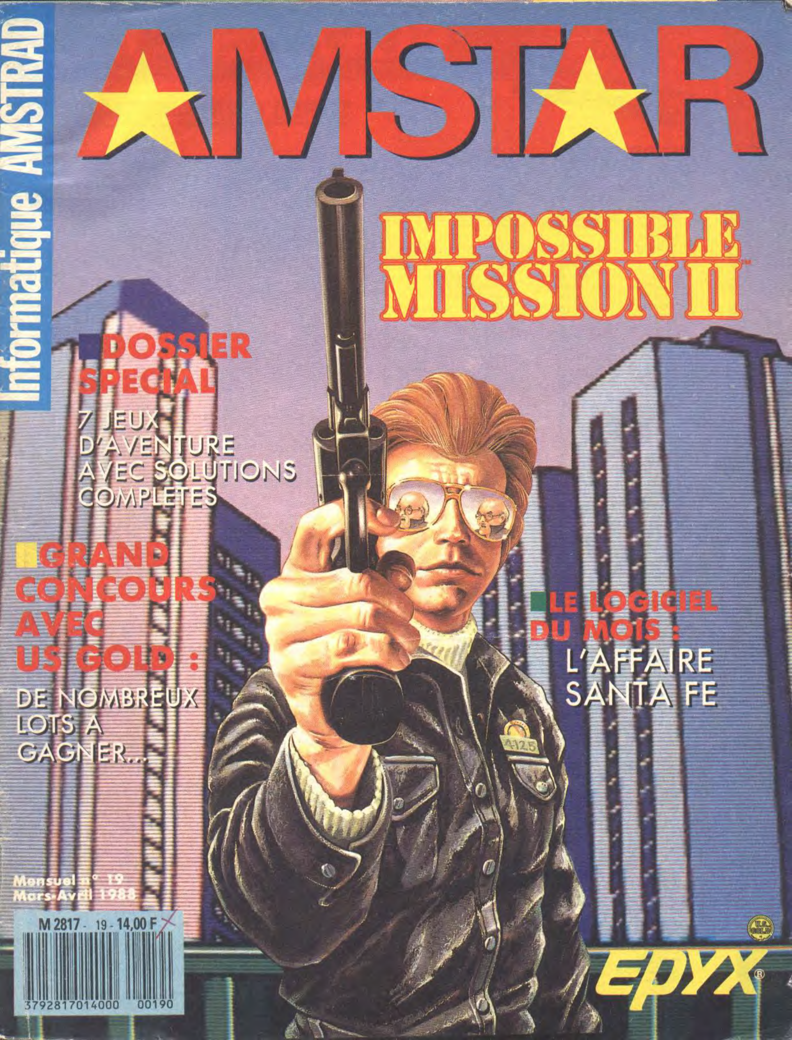

Informatique AMSTRAD
AMSTAR
IMPOSSIBLE MISSION II™
DOSSIER SPECIAL
7 JEUX D'AVENTURE AVEC SOLUTIONS COMPLETES
GRAND CONCOURS AVEC US GOLD :
DE NOMBREUX LOTS A GAGNER...
LE LOGICIEL DU MOIS :
L'AFFAIRE SANTA FE
Mensuel n° 19
Mars-Avril 1988
M 2817 - 19 - 14,00 F
3792817014000 00190
EPYX®

SOMMAIRE

La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité EPYX - US GOLD.
Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée trois mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).

EDITORIAL

Il y a quelques semaines sortait un nouveau mensuel et vous êtes nombreux à nous avoir écrit à ce sujet.
L'incorrection dont avait fait preuve le rédacteur à l'égard des autres revues sur Amstrad m'avait amené à demander un droit de réponse, lequel a été refusé par le Directeur de publication. Rien de surprenant à cela. Nous avions envisagé de porter cette affaire devant les tribunaux. Vos lettres nous montrent que c'est tout à fait inutile ! Laissons la vulgarité là où elle se trouve et consacrons-nous à nos lecteurs : eux savent s'y retrouver et c'est notre plus grande satisfaction à tous au sein de la rédaction.

S. FAUREZ
Directeur de publication





LE COIN DES AFFAIRES

Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

STRONG MAN

Simulation

A l'heure où le body-building est très à la mode (et particulièrement apprécié par certaines personnes de la société, attention les yeux !), nous vous proposons de devenir un "homme" tout fort et tout musclé comme Geoff Capes... Pour réussir à obtenir ce titre de "Strong Man", vous allez devoir passer six tests avec succès : tirer un camion, couper un rondin, charger des barrils, faire rouler une voiture, participer à une épreuve de force sur un champ de foire et, pour terminer, une petite lutte de sumo.
Avant chaque épreuve, vous avez une séance d'entraînement qui vous permet de répartir plus ou moins de force dans chacun des muscles qui encadrent tout l'écran et qui possède une jauge ; à vous donc de savoir quels vont être les muscles les plus sollicités dans chaque épreuve afin de faire ainsi une judicieuse répartition des forces...

Notre avis :

Strong Man est un logiciel orginal de par son idée et son principe d'utilisation. Il vous faudra développer une forte énergie dans le maniement du joystick lors des séances d'entraînement afin d'obtenir des capacités musculaires intéressantes !



CLASSIC MUNCHER

Arcade

Jusqu'au moment où vous vous êtes installé, vous étiez persuadé qu'il serait bien doux de vivre ou plus exactement de se la couler douce dans un château hanté. Seulement, voilà ! Les découvertes que vous avez faites sur place, une fois arrivé, vous ont bien vite fait changer d'avis et rendu la vie proprement infernale !

Notre avis :

Vous avez bien sûr deviné qu'il s'agit tout simplement d'un Pac Man classique parmi les classiques et jeu qui est à jamais indétrônable... A noter que les sprites sont de bonne taille, l'animation rapide et les parcours sont pleins de petits décrochés qui rendent l'action plus difficile et nécessitent doigté et vivacité pour parvenir à la victoire.



En effet, il y a des gloutons partout et ils ont l'audace d'être très voraces. Alors il ne vous reste plus qu'une seule et unique solution : courir dans tous les sens, de façon si possible ordonnée, afin de ramasser toute la nourriture que vous pourrez trouver avant que les gloutons n'entrent en action !... Et lorsque vous serez pleinement rassasié de fruits, vous pourrez passer aux lettres car, finalement c'est bon aussi !

SABRE WULF

Arcade

Tout d'abord, je découvre un paysage étrange et très coloré ; la première surprise étant passée, je commence à essayer de me frayer un chemin entre ces clairières rocheuses, ces ravins à pic et ces caves ombragées...

Je veux avancer, mais pour aller où ? Je n'ai guère le temps de me poser cette question car je me rends bien vite compte que l'environnement est tellement hostile que je ne peux me permettre de rester sur place... Il me faut avancer, avancer quand



wah ! Des horreures sortent du sol et me propulsent bien loin si je ne dégaine pas mon arme. Et des armes, il m'en faut ! Alors je ramasse tout ce qui traîne de ci, de là... Et tout cela, dans un seul et unique but : survivre, ce qui est loin d'être évident !

Notre avis :

Ce logiciel qui n'est pas loin de faire partie des "antiquités" est désormais accessible par le coin des affaires. Doté d'un graphisme très coloré et d'une animation relativement rapide, il vous demandera de l'entraînement avant d'être maîtrisé...



CRL

Votre mission dans le prochain jeu de CRL, qui s'intitule **Road Warrior,** est très simple : vous êtes chargé de "nettoyer" les rues de la ville tout en conduisant une multitude de voitures pouvant aller de la Ferrari à la petite Volkswagen ! Pour vous aider dans vos actions, vous avez à votre disposition différentes armes et différentes vitesses ; de plus, il ne faut pas oublier de surveiller le niveau d'essence et d'estimer le temps qui vous est nécessaire pour vous rendre dans une station sans perdre de précieuses secondes. En attendant de pouvoir vous investir totalement dans Road Warrior, nous vous présentons un modèle pour ce genre de personnage : Mike Hodges, cadre supérieur à CRL.



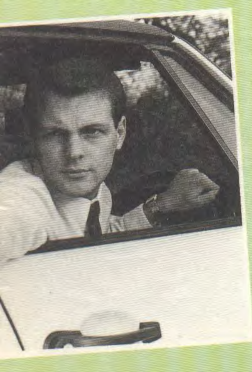
MARTECH

Préparez-vous à pénétrer dans un monde parallèle en posant le pied sur une planète nommée Granath qui est à la merci des dinosaures. Mais heureusement, ***Vixen*** *est là et tous les "méchants" de Granath n'ont qu'à bien se tenir ! En effet, Vixen est très "rusée" car elle possède des pouvoirs magiques lui permettant notamment de se transformer en renard ; de plus, elle possède un redoutable fouet magique...*
A surveiller donc, la sortie prochaine (prévue en avril) de Vixen qui est un jeu d'arcade fait d'images digitalisées.



ACCESS SOFTWARE

Si je vous dis Beach Head ou Leader Board, que me répondez-vous ? Mais oui ! C'est bien sûr Access Software... Et ils vous préparent, sans doute pour septembre sur Amstrad, un logiciel qui vous proposera à la fois une simulation de vol dans l'espace, mais également une grande aventure qui pourra vous tenir en haleine pendant 50 à 75 heures ! Son nom ? **Echelon** qui est pour l'instant vendu aux Etat-Unis en version Commodore avec, en plus, un accessoire tout à fait original : c'est un lipstick qui permet de donner l'ordre de tirer avec la voix ! Rassurez-vous, le lipstick accepte tous les accents...



INFOGRAMES

*Que diriez-vous d'aller faire un petit tour dans la prison Inzepoket en compagnie d'un nommé **Bobo** qui contribue à ouvrir la collection Spirou d'Infogrames ? Bobo, sous ses apparences de forçat jaune et noir, vous entraînera dans six jeux différents : la cantine, la corvée de pommes-de-terre, la corvée de lavage, le trampoline, les fils électriques et le dortoir...*

*En attendant de découvrir **Bobo** sur vos écrans, admirez une partie de l'équipe d'Infogrames posant pour lancer la dernière mode : la mode Bobo !*

GREMLIN GRAPHICS

Cela fait déjà quelques mois que Gremlin Graphics a repris la distribution des produits Hewson et c'est ensemble qu'ils vont fêter la sortie très prochaine de **Cybernoïd, The fighting machine,** sortie très attendue puisque ce logiciel est quand même signé par Raffaele Cecco, auteur de logiciels tels qu'Exolon ou Equinox...



INCENTIVE SOFTWARE

Vous avez pu apprécier Driller dans le dernier Amstar ; vous pourrez bientôt découvrir le prochain Freescape avec des graphismes 3D en plein avec **The dark side.**

RAINBIRD

Jinxter

By Magnetic Scrolls

Every Silver Lining Has A Cloud...

BRITISH TELECOM/FIL

De nombreux produits sont annoncés chez British Telecom et pour commencer la suite de Druid avec **Enlightenment** où il vous faudra traverser le monde de l'eau et celui de l'enfer pour réussir à régner ; pour cela, vous avez à votre disposition diverses icônes vous donnant des pouvoirs magiques et la possibilité de jouer avec une autre personne pour être protégé. Si vous êtes plutôt adepte de jeux d'aventure, alors vous pénétrerez dans le monde fabuleux de **Jinxter** avec des descriptions vous plongeant dans l'atmosphère, un analyseur syntaxique de qualité et des illustrations très colorées ; de plus, c'est une aventure où vous ne pouvez pas mourir... Enfin, la troisième possibilité qui vous est offerte, c'est de pénétrer dans le monde 3D de l'action et de la stratégie avec **Carrier Command.**

Par ailleurs, il faut noter l'apparition chez Firebird de **compilation** sur **disc** réunissant à chaque fois deux titres : Thrust/Ninja Master, Thrust II/Parabola, Rebelstar/Pneumatic Hammers, Bombscare/ Mission Genocide, Harvey Headbanger/Willow Pattern, Gunstar/Ultima Ratio, Think/Thunderzone et Spaced Out/Realm.



OCEAN

Si vous pensiez que Doh avait été définitivement détruit durant les guerres spatiales Arkanoïd, **Arkanoïd "La Revanche de Doh"** arrive pour vous prouver le contraire ; à bord de votre vaisseau Vaus II, vous devrez faire preuve de beaucoup de réflexe et d'habileté.

GO !

Mis à part l'arrivée de **Side Arms** dont nous vous avons déjà parlé, le mois de mars va voir la naissance d'un superbe logiciel ; il s'agit de **Dream Warrior.** Etant en train de rêver tranquillement, vous devez réussir à reconstituer le personnage dont vous rêvez... Vous avez quatre niveaux pour y parvenir avec des rencontres pas toujours agréables tel le minotaure ! Dream Warrior se présente, au niveau graphisme et animation, comme un mélange de Trantor et de Captain America, ce qui constitue une belle promesse !



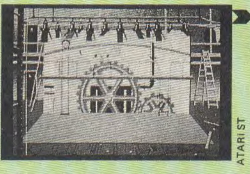
Palace Software

Après le succès remporté par Barbarian, Palace Software vous a concocté un **Rimrunner** où vous êtes un guerrier devant protéger la colonie contre l'invasion de cruels Arachnoïds...

Carraz Editions

Voici un logiciel qui est proche de l'actualité et traite d'un sujet auquel personnes n'est insensible puisqu'il s'agit de : "Le Sida et Nous". Dans ce logiciel, vous aurez comme mission d'enrayer une épidémie, l'action se situant dans un cadre urbain et contemporain. A vous donc de comprendre la nature et les mécanismes de la maladie avant de proposer des moyens de lutte contre celle-ci...





ATARI ST





Us Gold

Avec l'arrivée du printemps, nous devrions trouver sur nos écrans la plus grande des vedettes du cinéma muet ; Charlot... En effet, **Starring Charlie Chaplin** est un logiciel tout à fait particulier où vous avez la possibilité de créer votre propre scénario et de pouvoir ensuite "visionner" le résultat ! Alors branchez votre caméra et surveillez l'horizon...



Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
- **A'N'F SOFTWARE,** London
Tél. 01.439.0666
- **ACTIVISION,** 75008 Paris
Tél. 1.42.99.17.85
- **BUG BYTE,** London - Tél. 01.439.0666
- **BRITISH TELECOM,** London
Tél. 01.379.6755
- **CASCADE GAMES,** Harrogate
Tél. (0423) 525325
- **CHIP,** 75011 Paris - Tél. 1.43.57.26.03
- **COBRA SOFT,** 71104 Chalon-s/-Saone
Tél. 85.93.20.01
- **COCONUT,** 75011 Paris
Tél. 1.43.55.63.00
- **COKTEL VISION,** 92100 Boulogne
Tél. 1.46.04.70.85
- **D3M,** 92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. 1.47.47.16.00
- **DUCHET COMPUTERS,** Chepstow
Tél. 44.291.257.80
- **ELITE,** diffusé par UBI SOFT
- **ENGLISH SOFTWARE,** Manchester
- **ERE INFORMATIQUE,**
94200 Ivry-s/-Seine - Tél. 1.45.21.01.49
- **EXCALIBUR,** 75005 Paris
Tél. 1.42.04.57.30
- **FIL,** 93175 Bagnolet - Tél. 1.48.97.44.44
- **FREE GAME BLOT,** 38190 Crolles
- **GREMLIN GRAPHICS,** Sheffield
Tél. (0742) 753.423
- **GUILLEMOT INTERNATIONAL,**
56200 La Gacilly - Tél. 99.08.90.88
- **IGL,** 35000 Rennes - Tél. 99.79.03.60
- **IMAGINE,** 06740
Chateauneuf-de-Grasse - Tél. 93.42.57.12
- **INFOGRAMES,** 69100 Villeurbanne
Tél. 78.03.18.46
- **INNELEC,** 93506 Pantin cedex
Tél. 1.48.91.00.44
- **LOISITECH,** 93106 Montreuil
Tél. 1.48.59.72.76
- **LORICIELS,** 92500 Rueil Malmaison
Tél. 1.47.52.18.18
- **MICROIDS,** 92500 Rueil Malmaison
- **MICROMANIA,** MICROPROSE
06740 Chateauneuf-de-Grasse
Tél. 93.42.57.12
- **MICROPOOL,** 93506 Pantin cedex
Tél. 1.48.91.00.44
- **MIRRORSOFT,** London
Tél. 01.377.48.37
- **OCEAN,** 06740 Chateauneuf-de-Grasse
Tél. 93.42.57.12
- **ORDIVIDUEL,** 94300 Vincennes
Tél. 1.43.28.22.06
- **PSS,** Coventry - Tél. (0203) 667.556
- **SOFTHAWK,** 38000 Grenoble
Tél. 76.47.32.51
- **TITUS,** 93220 Gagny
Tél. 1.43.32.10.92
- **UBI SOFT,** 94000 Créteil
Tél. 43.39.23.21
- **US GOLD,** 06740 Chateauneuf-de-Grasse
Tél. 93.42.57.12

ASSOCIATION DE PRESSE ET COMMUNICATION

Faisant suite à la Bourse aux logiciels qui s'est déroulée du 20 au 23 janvier derniers et devant le succès qu'elle a rencontré, l'**A.P.C.** a décidé d'ouvrir un **dépôt-vente** permanent de logiciels sur Paris, et ce à compter du 1er mars 1988.
Voici l'adresse de ce nouveau dépôt-vente : 7, rue du Capitaine Ferber - 75020 Paris.
Métro : porte de Bagnolet.

AGENDA

Si vous êtes intéressé par la télématique, la bureautique, les micro-ordinateurs professionnels et familiaux, la DAO ou PAO, les machines d'usinage CNC automates programmables ou robots manipulateurs, alors notez bien ce rendez-vous : du **10 au 12 mars** se tiendra à **Beaurains-Les-Arras** (62217) le **3e salon de l'informatique et de la robotique.**

EYE-EYE

Nous vous avons présenté en avant-première dans le dernier numéro d'Amstar un banc d'essai d'**Eye** qui est distribué par la société Cameron. Nous tenons à vous signaler qu'il est prévu une traduction française du manuel d'utilisation d'une part, et que, parallèlement, la version française du jeu de société du même nom apparaîtra bientôt dans les rayons des jeux d'autre part, alors soyez aux aguêts !

ERE INFORMATIQUE

Nous tenons à signaler que le 29 février dernier, **Emmanuel VIAUD,** P.D.G. d'Ere International, s'est vu remettre la **Nef d'Or ;** il faut savoir que c'est une distinction qui a été créée par la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris et qui vise à récompenser les initiatives et les performances d'une entreprise dans le domaine commercial et industriel. A noter qu'Ere Informatique faisait partie des lauréats pour la Nef d'Or grâce notamment à son ouverture sur l'export pour ses produits.

TITUS CHANGE DE MURS

En effet, Titus nous fait part de son installation dans de nouveaux locaux. Ils se situent à l'adresse suivante :
28 ter, avenue de Versailles - 93220 Gagny
Tél. 43.32.10.92.

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Les quatre derniers jours de janvier ont été les témoins à Monaco de la 13e coupe des champions des Chiffres et des Lettres ! A cette occasion, ***Loriciels*** *a présenté à toute l'équipe d'Antenne 2 son logiciel qui est une réplique fidèle du jeu télévisé afin de le faire mieux connaître auprès du grand public.*
Les deux finalistes, ayant reçu chacun un exemplaire du logiciel, vont donc pouvoir s'entraîner face au dictionnaire de 60 000 mots que comporte la version CPC...

AMSTRAD COMPUTER SHOW !

Pour sa neuvième édition, l'Amstrad Computer Show, organisé avec toujours autant de brio par Database Exhibitions, avait retrouvé l'Alexandra Palace ou plus exactement le grand hall de l'Alexandra Palace, et ce du 4 au 6 février derniers. Il y avait de l'espace, les exposants étaient tous là à l'exception de quelques-uns. En effet, nous avons pu constater que les éditeurs de jeux préfèrent n'organiser qu'un seul salon mais le faire de façon grandiose : il s'agit du PCW (Personal Computer World Show) qui se déroule tous les ans à Londres au mois de septembre.
Ceci étant dit, Amstrad était présent pour présenter ses petits derniers : les compatibles portables et une imprimante, la LQ 5000. Le reste des exposants se partageait entre revendeurs et éditeurs de produits utilitaires pour IBM PC et compatibles tels que digitaliseurs d'images chez Rombo Productions ou The Electric Studio, toute une gamme d'utilitaires chez Robtek ou Turbo CAO chez Pink Soft International... Somme toute, un salon à orientation plus professionnelle que ludique...





LORICIELS

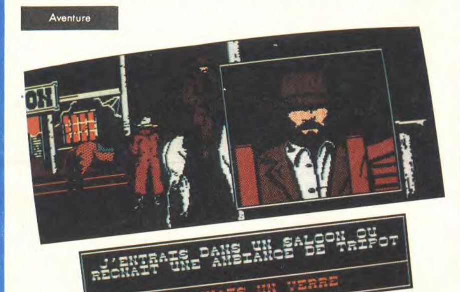
"Plein pot dans toute la France" ; tel était le leitmotiv de Loriciels et de son réseau de distribution pour la fin d'année 87. En effet, c'était la première fois qu'ils "lachaient" leurs six représentants sur les routes de France et de Navarre pour servir au plus vite les revendeurs... L'expérience a dû être efficace puisque Loriciels prévoit de la renouveler cette année. Alors, ne vous étonnez pas si vous vous faites doubler par un chat !

LORICIELS RECRUTE

Si vous êtes créatif, original et passionné du monde de la micro, vous intéressez peut-être Loriciels qui recherche **3 programmeurs** et **2 graphistes.** Il suffit pour cela que vous sachiez programmer en C ou en Assembleur et que vous ayez une connaissance du marché de la micro-informatique de loisirs.
Si vous pensez que votre profil correspond à la demande, alors **envoyez votre C.V.** à : Monsieur MARCHAND - Loriciels - 81, rue de La Procession - 92500 Rueil Malmaison. **Les postes à pourvoir sont à Ruceil et à Annecy.**

L'AFFAIRE SANTA FE

Aventure



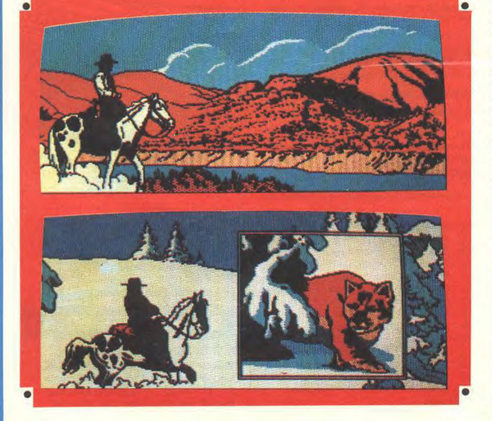


En 1848, alors que j'étais jeune et beau (non, non, ce n'est pas Olivier qui écrit...), je me promenais à travers le Mexique lorsque les pas nonchalants de mon cheval m'amenèrent dans la petite ville de Santa Fe qui paraissait, ma foi, fort accueillante... Après être passé me faire une beauté à l'hôtel du coin, je me dirigeais à pas lents vers le saloon qui, bien entendu, faisait aussi office de tripot. En traversant la rue apparemment calme, je savais très bien qu'au moins une douzaine de paires d'yeux m'observaient (hé ! un étranger, c'est toujours dangereux...).

Lorsque je fais mon entrée au saloon, j'ai l'impression que toutes les pièces sont déjà en place et que l'on n'attend plus que moi... C'est ainsi que je me retrouve à jouer au poker contre Walter Mac Douglas qui est le fils du plus riche ranger de la région. Bien mal m'en a pris ! Car juste au moment où j'allais ramasser la mise honnêtement gagnée (je tiens à le signaler), celui-ci brandit son arme vers moi en m'accusant d'avoir triché ! Il faut donc bien reconnaître que c'est en état de parfaite légitime défense que j'ai été obligé de le tuer. Mais comme chacun le sait, la loi du plus fort est toujours la meilleure ! Ce qui fait que l'on m'accuse d'avoir commis un meurtre. Je n'ai donc plus qu'une seule solution : fuir puisque je ne peux me faire entendre... Evitant d'aller vers Reno, puisque je sais que le shériff de cette ville est à ma poursuite avec ses hommes, je me dirige donc vers Gold-City au nord. Arrivant à la tombée de la nuit, je trouve un semblant d'écurie pour mon cheval et me dirige vers le saloon. Ayant le choix entre un poker et le premier étage, devinez ce que je choisis ! (Je vous rappelle qu'au poker, j'ai déjà donné...) Comme il vaut mieux être prudent, je reprends ma route dès le lendemain matin avec l'intention de me diriger vers les montagnes car, en effet, pour se faire oublier, quoi de mieux que la solitude ? Malheureusement, étant donné la saison, je ne peux me risquer à passer le col ; il faudrait que je puisse attendre tranquillement le printemps... C'est alors que je me retrouve, à la nuit tombante, face à un trappeur qui paraît fort menaçant. Mais contre la modique somme de 100 dollars (!), il accepte de m'héberger jusqu'au printemps et me fait découvrir la dure vie qu'est celle du trappeur...

Quelques mois plus tard, dès les premiers rayons du soleil, je reprends la route ne sachant trop vers quel horizon me tourner. Me laissant guider pas mon intuition, je décide de redescendre et de me diriger vers le Mexique. Seulement, pour y parvenir, il me faut traverser le désert et le domaine des Apaches dont je ne tarde pas à apercevoir une plume à l'horizon... Heureusement pour moi, leur Grand Chef est très

L DU MOIS



malade et je peux le "ressusciter" grâce aux secrets que m'avait transmis ma mère. Ayant découvert la philosophie et la manière de vivre des Apaches, je décide de m'installer avec eux et d'y faire ma vie. C'est ainsi que je prends pour femme Fleur de Printemps et que, très vite, je suis un heureux papa... Epilogue idyllique, vous ne trouvez pas ?
En fait, les choses ne se sont pas vraiment déroulées ainsi car j'ai passé le col des montagnes, ai rencontré Maggy miraculeusement rescapée d'un carnage mené par les Apaches... Puis, malheureusement, je me suis fait prendre par un chasseur de primes qui m'a conduit à Reno où devait avoir lieu mon procès. Le juge s'avérant être des plus austères, je ne voyais pas d'autre alternative que la fuite à nouveau... Ce que je fis ! Il ne me restait alors pas d'autre solution que le désert, les Apaches, puis enfin le Mexique, pays de refuge où je comptais passer des jours tranquilles...

Notre avis :

Cette aventure a au moins un avantage : de beaux graphisme ; de plus, les couleurs sont très bien choisies et la musique est des plus agréables. Le degré de difficulté du jeu n'est pas insurmontable et, malheureusement pour vous, vous avez plusieurs possibilités pour ne pas atteindre la véritable fin... Par contre, il faut regretter que la progression dans l'aventure se fasse principalement par un système de choix parmi plusieurs affirmations.

NORTHSTAR

Arcade



C'est par une belle journée d'hiver que je peux enfin prendre un peu de repos ; il y a si longtemps que je n'avais pas pu passer un week-end chez moi sans être sollicité par une quelconque alerte. Mais aujourd'hui, tout semble être au beau fixe : le ciel comme mon humeur... Je décide même d'aller faire une bonne marche tout en profitant de cet instant pour sortir mon chien. Malheureusement, tout était trop beau : je viens à peine de rentrer que ma ligne privée se met fébrilement à sonner.

Le temps de brancher mon vidéophone et je me retrouve face à mon chef bien-aimé qui m'offre un visage complètement désemparé : "Agent B27, vous êtes notre dernière chance pour la survie de Northstar... Vous savez que nous, terriens, venons tout juste de terminer la construction de cette base ; et voilà que les aliens ne nous laissent même pas le temps de souffler : ils viennent d'envahir Northstar ! C'est pourquoi vous devez vous y rendre immédiatement...".

Laissant sur place mon petit en-cas que je venais de me préparer avec délectation, j'enfile ma combinaison et prends une première réserve d'oxygène et d'armes ; je pourrai trouver des recharges sur place sans trop de problèmes... Et heureusement, car j'ai à peine posé le pied sur cette base très colorée que je suis assailli par une multitude d'aliens qui peuvent aussi bien avoir une apparence humaine qu'une apparence de champignon sauteur ! Et il me faut redoubler de rapidité d'action et d'attention car je sais que le moindre frôlement avec l'un des aliens signifie tout simplement ma mort... Mais je sais que je suis capable (et je dis cela en toute modestie) d'accéder à la victoire grâce à ma force de frappe et à ma grande capacité de saut...



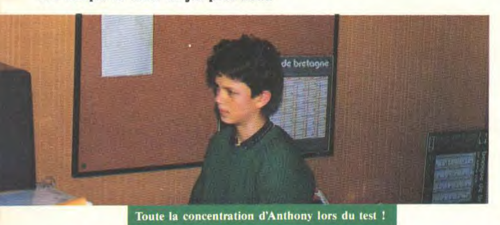
Notre avis :

Voici un nouveau jeu d'arcade qui est très coloré, doté d'un bon graphisme (avec un héros de taille honorable), très rapide et loin d'être facile ; il a donc des facteurs qui vous le rendent attrayant. J'aurais cependant tendance à le conseiller uniquement aux as du joystick, car les autres risquent de ne pas découvrir les neuf niveaux qui existent avec 200 écrans différents ! Mais, qui sait, peut-être qu'avec un peu de persévérance ...



UN LECTEUR PARMI NOUS

Dans le cadre d'une journée "Découverte de l'entreprise" organisée par son lycée, nous avons reçu un jeune qui est en classe de 3ᵉ. Nous avons alors découvert qu'il possède un Amstrad, est passionné de jeux et lit régulièrement Amstar... Il a accepté de tester un jeu pour nous.



Toute la concentration d'Anthony lors du test !

AUTO PORTRAIT D'ANTHONY

Mon nom est Anthony JEULAND, j'ai 14 ans ; je suis en 3ᵉ, j'habite dans la région de Vitré. Mes loisirs sont l'informatique et le modélisme.

NORTHSTAR VU PAR ANTHONY

Alerte ! Alerte ! Les Aliens attaquent. En effet, tout le monde était en train de dormir sur la Station de Survie quand la sirène retentit. Il ne vous reste



plus qu'à enfiler votre scaphandre de combat et hop ! Vous voilà parti pour pulvériser ces affreux envahisseurs, seul contre tous.
Je n'ai qu'une chose à dire : laissez-vous captiver par ce gentil robot qui évolue dans un graphisme à vous couper le souffle et une animation à passer des nuits blanches sur votre Amstrad !

CONCLUSION D'ANTHONY

Dur, dur de réussir à écrire un texte suffisamment long pour remplir une page de la revue...

CHICHE, ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT



Frein à main, cale en bois. De mois en mois on "élevait le débat", sans considérer que beaucoup d'entre vous n'avaient pas débuté en même temps qu'AMSTAR. Alors il y a eu des coincements ici et là sur des "choses banales", et pourtant primordiales. Il est grand temps de dénoncer quelques pièges "tout bêtes" que nous réservent des instructions BASIC aussi courantes que IF ou FOR... NEXT.

LES FARCES D'IF

Voilà un titre de paragraphe difficile à prononcer sans postilloner. Bon passons...
Tout IF attend un THEN. (Prononcez ZEN). IF signifie "SI" et THEN veut dire "ALORS". En BASIC un IF... THEN s'appelle une "condition" ; et là de deux choses l'une : ou la condition est "vérifiée" (ou "vraie") ou bien elle est "non vérifiée" (ou "fausse").
Et maintenant la règle super importante à ne jamais oublier, quitte à l'écrire en gros quelque part :
— Lorsque le déroulement du programme rencontre une condition non vérifiée il saute immédiatement à la ligne suivante. Sans même lire la suite de la ligne.
Exemple
```
10 K=3
20 IF K=4 THEN AZERTY
30 PRINT K
```
L'ordinateur ne remarquera même pas qu'il y a une erreur de syntaxe après le THEN ! J'insiste lourdement sur ce point car c'est un bug super classique, même pour ceux qui ne sont plus débutants. Et voila comment le malheur arrive :
```
70 INPUT "Prix TTC",P$:P=VAL(P$)
80 PRINT "Prix HT=";P/1.186
```
Ça c'est très bien, mais on décide d'insérer une sécurité qui empêcherait d'entrer un prix nul (Exemple P$="&#")
```
80 IF P=0 THEN 70:PRINT"Prix HT=";P/1.186
```
(THEN 70 est équivalent à THEN GOTO 70).
Eh bien grâce à cette bourde, hélas fréquente, jamais ce "Prix HT" ne s'affichera... Car le programme passera directement à la ligne 90. Comment fallait-il faire ?
Deux solutions : la plus simple, laisser la ligne 80 dans sa première version et insérer
```
75 IF P=0 THEN 70
```
Seconde solution, utiliser ELSE (="sinon")
```
80 IF P=0 THEN 70 ELSE PRINT "Prix HT=";P/1.186
```
En résumé méfiez-vous des "deux points" dans une ligne à la suite d'un IF, sauf pour déclencher une série d'actions en cas de condition vérifiée. Exemple
```
75 IF P=0 THEN PRINT CHR$(7);"Réponse idiote":GOTO 70
```
Le CHR$(7) fait émettre un BIP sonore. Après le ":" nous avons dû écrire GOTO 70 et non pas 70. Ce n'est qu'à la suite du THEN que l'on peut se dispenser d'écrire GOTO.

AND ET OR

On les appelle les opérateurs LOGIQUES. Cet adjectif n'a rien à voir avec le sens habituel que l'on donne à "logique".
AND veut dire ET ou "à la fois" ; OR signifie OU ou "l'un ou l'autre". Le piège qui nous guette est justement la traduction du français en BASIC, surtout en ce qui concerne notre "et parlé". Exemple typique :
On va demander un pays pour lequel il y a deux réponses à considérer comme exactes, à savoir "Hollande" ET "Pays-Bas".
Le gaffeur va traduire en BASIC :
```
110 INPUT "NL représente quel pays ?", P$
120 IF P$="Hollande" AND P$="Pays-Bas" THEN PRINT "Bravo" ELSE PRINT "Ignorant !"
```
Ce n'est pas AND qu'il fallait écrire, mais OR ! En effet, comment voulez-vous que P$ ait A LA FOIS deux valeurs distinctes ?

C'est impossible en informatique.
Cet exemple de bug nous paraît évident, mais le même type d'erreur est moins visible lorsqu'il concerne DEUX variables.
130 IF SIGLE$ = "F" AND CAPIT$ = "PARIS" THEN PRINT "FRANCE"
Ce n'est pas idiot, mais ce n'est peut-être pas cela que vous vouliez faire. En résumé quand un programme vous fait des IF farceurs, commencez par examiner chaque AND en vous demandant "ce ne serait pas plutôt OR ?"

CONDITIONS AU "SECOND DEGRE"

Ce paragraphe est dédié aux "anciens" ; les "tout débutants" peuvent se payer un GOTO paragraphe suivant.
— On peut mettre un IF après un ELSE
— On peut mettre plusieurs ELSE dans une même ligne.
30 INPUT "Donner un nombre entre 1 et 20", N
40 IF N<1THEN PRINT "petit": GOTO 30 ELSE IF N>20 THEN PRINT "grand": GOTO 30
50 PRINT "OK"
Essayez de mettre un ":" avant le ELSE. Ça marche aussi.
En fait, quand le BASIC tombe sur un IF non vérifié il "regarde" s'il n'y a pas un ELSE dans la ligne.
Quand il y a des OR et des AND combinés dans une même ligne, mettez des **parenthèses.**
300 IF(SIGLE$ = "NL") AND (P$ = "Hollande OR P$ = "Pays-Bas") THEN PRINT "Correct"
NOT est un opérateur logique qui peut remplacer < > (différent de). Ainsi IF NOT (K = 12) est identique à IF K < > 12.
NOT est surtout utile pour des comparaisons logiques. Exemple pour le nombre entre 0 et 20.
40 IF NOT (N>0 AND N<21) THEN GOTO 30
De ce fait on dit que NOT est un "inverseur logique" (= qui inverse la condition).
Le BASIC "note" une condition par 0 ou -1 : 0 = faux ; -1 = vrai. Faites PRINT (6 = 3*2), réponse -1. PRINT (6 = 3*8), réponse 0. De ce fait on trouve dans certains listings des "IF abrégés" du style K = (A > B) : IF K THEN... (= si A > B) ou IF NOT K THEN...
Ce sont des abréviations admises de IF K = -1 THEN... et IF K = 0 THEN...
En somme IF K veut dire "si K existe, s'il n'est pas nul".

LES BOUCLES FOR... NEXT

On ne présente plus la boucle FOR NEXT mais on va gagner à la connaître un peu mieux. (FOR = depuis ; NEXT = suivant).
On commencera... par la fin ; le NEXT. Perdez l'habitude de le faire suivre par sa variable, du genre NEXT I, NEXT J etc... Mettez NEXT tout court. Le BASIC se débrouillera mieux tout seul. Pire, mettre sa variable est non seulement parfaitement inutile, mais ça lui fait perdre du temps ! Hé oui ! après chaque arrivée à NEXT vous lui demandez en quelque sorte de "vérifier" qu'il s'agit bien de I ou de J. Résultat il met environ 20 % de temps en plus, pour rien.
Si vous écrivez FOR N = 11 TO 25 il va progresser au PAS de 1 (11, 12, 13, etc.). On peut lui imposer un autre pas, qui en anglais se dit STEP. Exemple FOR N = 11 TO 25 STEP 0.5. Ou le faire aller à rebours ; FOR N = 25 TO 11 STEP-1.
Quand le programme a accompli sa boucle la variable a la valeur limite PLUS le STEP.
FOR N = 1 TO 10: NEXT: PRINT N
Réponse 11 ! avec un STEP 0.5 vous auriez obtenu 10.5.
On peut imbriquer plusieurs boucles FOR-NEXT.
10 FOR N = 1 TO 20
20 FOR J = 1 TO 3 : PRINT"*"
30 NEXT
40 NEXT
Le dernier NEXT correspond au premier FOR (ligne 10) ; le premier NEXT correspond au dernier FOR. Les boucles sont imbriquées l'une dans l'autre, elles ne peuvent se "croiser". Notre exemple ferait afficher 20 × 3 = 60 fois "*". On peut aussi supprimer la ligne 40 et écrire
30 NEXT:NEXT
Et maintenant quelques grosses bourdes à éviter (à moins d'aimer les jeux d'aventures...).
1. Ne jamais sortir d'une boucle par un GOTO, quitte à y revenir. Vous avez droit à GOSUB pour aller faire un tour ailleurs. Uniquement GOSUB ! (ou CALL).
2. Ne pas programmer un autre NEXT pour une sortie prématurée, genre
10 FOR N = 1 TO 12
20 INPUT "NOM",A$
30 IF A$ = "FIN" THEN NEXT (ou THEN GO !)
40 PRINT A$
50 NEXT
mais plutôt
30 IF A$ = "FIN" THEN N = 12:GOTO 50
Ça c'est une sortie propre et en douceur : on impose à N la valeur limite et on va le faire "valider" sur l'UNIQUE NEXT. D'où le STEP immédiate, et dans les règles.
Si le STEP n'est pas décimal, spécifiez que la variable est un nombre ENTIER. La boucle ira exactement deux fois plus vite !
Deux méthodes :
320 FOR N% = 1 TO 500
ou mieux encore
20 DEFINT I-N
320 FOR N = 1 TO 500
Ce DEFINT I-N implique que : toutes les variables numériques dont les noms COMMENCENT par les lettres I, J, K, L, M et N seront des "entiers". Donc plus la peine de taper ces sacrés %.

LA BOUCLE WHILE...WEND

WHILE (prononcez OUAIL) signifie "tant que", WEND (OU END') voulant dire "rebelote".
10 P = 1:WHILE P < > 0
20 INPUT "Prix Hors Taxe = ", P
30 PRINT "Prix TTC = "; P * 1.186
40 WEND
Cette boucle fonctionnera **indéfiniment** tant que l'on n'entrera pas la valeur zéro comme "prix HT". Donc aucun rapport avec la FOR-NEXT programmée pour un certain nombre de passages.
Pourquoi commencer par P = 1 ? Parce qu'au départ P est encore inconnu, donc égal à zéro, d'où une sortie immédiate et directe par le WEND !
Cette boucle se traduit en Français par "Tant que P est différent de zéro, demandez le prix HT et affichage du prix TTC".
Il y a un tout petit défaut : lorsque l'on entre zéro il y a ensuite affichage de "Prix TTC = 0". Pas très élégant, alors ajoutons la ligne 25
25 IF P = 0 THEN GOTO 40
(et non pas THEN WEND !). OK ? On peut aussi compter les "passages" en insérant un... "compteur" :
35 K = K + 1
puis l'exploiter en final (après sortie de boucle) par
50 PRINT"Vous avez demandé" ; K ; "prix"
Ah ! J'oubliais : on ne peut pas imbriquer des boucles WHILE WEND.
Une utilisation courante de cette boucle est de réceptionner un caractère autrement que par INPUT, qui réclame un ENTER.
640 PRINT "Voulez-vous continuer ? (O/N)"
650 R$ = "":WHILE R$ = "":R$ = INKEY$:WEND
660 IF R$ = "N" THEN CLS:END
Là encore on "initialise" R$ = chaîne vide. Cela peut paraître inutile... pour la première fois seulement... En effet supposons que le programme soit déjà passé par là et que vous ayez répondu "O" pour oui : le programme a alors mémorisé R$ = "O", et sans cette "remise à zéro" il y aurait alors passage immédiat à la ligne 670 !
Méfiez-vous des initialisations avant un WHILE.

CONCLUSION

Les mots BASIC IF, ELSE, AND, OR, FOR, NEXT, WHILE et WEND sont très courants, même dans les programmes les plus simples. On ne pourrait s'en passer. Mais nous avons vu que si on ne connaît pas leur fonctionnement réel, on peut tomber dans des pièges très sournois et "tourner en rond" pendant un moment ! Ce que vous allez traduire par WHILE BUG = 1:WEND.

LES VOLEURS DE TEMPS

Educatif





Connaissez-vous Abracadabra ? Non ! Alors, laissez-moi vous le présenter : c'est un petit magicien portant une robe toute bleue et habitant dans une grande maison. Cette maison se trouve en pleine forêt, tout près d'un étang ; vous devez vous demander pourquoi il a besoin d'une si grande maison à lui tout seul ! Eh bien, figurez-vous que ce petit magicien a une énorme responsabilité sur notre terre : il est le gardien des éléments du temps constituant les quatre saisons. C'est donc à lui que nous devons la pluie, la neige, le vent ou le soleil... Seulement, un beau matin, Abracadabra a décidé d'aller se promener et il a eu la malchance de ne pas être rentré à la nuit tombante. C'est à ce moment là que les voleurs de temps s'en sont donnés à cœur joie et maintenant vous êtes sollicité pour aider Abracadabra à reprendre tous les éléments du temps chez les voleurs...

Il y a six éléments à retrouver ; pour commencer, vous vous rendez chez la sorcière : comme c'est propre et bien rangé ! Et il y a toujours un feu de cheminée qui brûle ! Vous vous rendez compte que cette fois, elle n'y est pour rien, mais elle apparaît avant que vous ne repartiez et vous transforme en corbeau d'un seul coup de baguette magique... Non mais, quel affront ! Vous vous rendez ensuite chez l'araignée ; et là, d'un seul coup d'œil, vous repérez la neige ! Seulement, voilà que l'araignée arrive à son tour : vite, un petit coup de baguette magique et la voilà transformée en poisson... Vous récupérez vite la neige et vous vous précipitez chez le voleur car il ne faut pas oublier que vous n'avez que la nuit pour récupérer tous les éléments du temps et le temps passe vite ! Comme apparemment il n'y a rien à signaler, vous allez chez le robot pour récupérer la pluie, chez le monstre pour le vent, chez le gnome pour le nuage gris, chez le hibou pour le nuage blanc et vite, vite, car la nuit est presque finie, chez le fantôme pour le soleil d'été !



Voilà ! Il était temps ! Tous les éléments du temps ayant retrouvé leur place, vous pouvez assister à la ronde des quatre saisons nous offrant tous les éléments symbolisant chaque saison : nuage gris et vent pour l'automne, nuage blanc et neige pour l'hiver, petit soleil et pluie pour le printemps et, enfin, grand soleil et foudre pour l'été...

CHEZ LE HIBOU

Notre avis :

Cet éducatif qui s'adresse aux petits de 5 à 8 ans a l'énorme avantage de tout présenter par le biais du graphisme, ce qui n'oblige pas une grande personne à être avec l'enfant ; ensuite, les trois niveaux de difficulté permettent à chaque tranche d'âge de trouver son propre intérêt... Grâce à un graphisme frais et coloré, nous vous conseillons de regarder attentivement les voleurs de temps.



JEUX D'AVENTURES

CLASH

(Aventure)



Pour les besoins de l'aventure, vous vous prénommez Manuel et vous êtes tout frais sorti de prison, séjour que vous devez à un petit larcin... Vous arrivez à la porte du "home" maternel lorsque vous remarquez qu'il se passe des choses bizarres : porte entrouverte, trop de silence... Pénétrant doucement dans l'appartement, vous découvrez votre pauvre maman, lâchement assassinée !...

Vous décidez alors de mener votre propre enquête en allant interroger Bab, Céline, Tony et les autres, bien décidé à découvrir par vous-même le ou les coupables de cet acte odieux... Vous serez alors prêt à faire un rapport détaillé à l'inspecteur Mairel et à lui livrer les assassins ; seulement, il ne faut pas oublier que vous êtes vous-même poursuivi par la police !

Voici une enquête captivante où il vous faudra faire un plan pour éviter de vous perdre ou de vous faire malencontreusement écrasé en traversant une rue au mauvais moment !... Car il faut reconnaître qu'il y a de nombreux déplacements à effectuer. Les graphismes sont corrects ; par contre, vous risquez d'être un peu bloqué par la liste de vocabulaire à utiliser surtout si vous avez pris la douce habitude des analyseurs syntaxiques... Enfin, un conseil : si vous n'arrêtez pas de vous faire pincer par la police alors n'hésitez pas à aller boire un jus d'orange... ça calme !



SOLUTION

Descends - descends - prendre le couteau - descends - O S O O O O prendre le peigne
E N N O O O O O O S O N

Sonne (BAB) Questionner BAB (elle a vu Céline ce soir)
S E S O O N N O O N O

Sonne (Céline) Questionner Céline (elle a vu Tony au resto ce soir)
E S E E S S E E N N E E E E E E E E E S S E E

Sonne (Tony) Questionner Tony (il a donné un coup de main à Dédé)
O O N N O O O O O O O O O O S S O O O

Sonne (Dédé) Questionner Dédé (il a vu Maud près de chez la victime ce soir)
E E E N N E E E E E E E S S S S S O S S

Sonne (Maud) Questionner Maud (elle dit avoir passé la soirée chez Michel) Ce qui est faux. Ne pas oublier de lui montrer le peigne...
N N E N N N N N O O N O

Sonne (Michel) Questionner Michel (il n'était pas avec Maud)
E S E E S S S S O S S

Sonne (Maud) Questionner Maud (elle était en fait avec Franck) Ce qui est toujours faux (quelle menteuse celle-là !)
N N E N N N N N O O O O O O O S S O O N N N N O O



Sonne (Franck) Questionner Franck (il était avec Pat)
E E S S S S S E S S S O O S O N

Sonne (Pat) Questionner Pat (elle était bien avec Franck et elle a vu Nad près de chez Manuel ce soir)
S E N E E N N N E N N E E E S S S S

Sonne (Nadia) Questionner Nadia (elle dit avoir passé la soirée avec Fredo). C'est aussi faux
N N N O O O S O S S S S

Sonne (Fredo) Questionner Fredo (il a vu Nadia ce soir mais avec Maud). Toujours près de chez Manuel
N N N N E N N E E E E E E S S S S S O S S

Sonne (Maud) Questionner Maud (elle bafouille et ferme la porte au nez)
N N E N N N N N O O N N O O

Sonne (Mairel) C'est l'interrogatoire C'est donc Nadia qui a tué la mère de Manuel pour se venger. Son frère a qui



Manuel a vendu une mob volée s'est fait serré et est maintenant à Fleury. Elle a été aidée par Maud.
Certains personnages parlent de ce frère qui est en prison et aussi du trafic de mobs de Manuel.

Face à Mairel il faut donc répondre :
Qui a tué - Nadia
Avez-vous l'arme du crime ? -Oui (il faut l'avoir)
Le tueur a-t-il agit seul ? - Non
Le nom de son complice ? - Maud
Pourquoi cette personne a-t-elle tué ? - Vengeance
Avez-vous des témoins et combien ? - 3
Le nom des témoins - Pat - Dédé - Fredo (peut importe l'ordre)
Avez-vous des objets servant... - Oui (il faut porter le peigne, c'est Nadia qui l'a perdu devant chez Manuel et cela Maud le dit)



LA CHOSE DE GROTEMBURG

(Aventure)



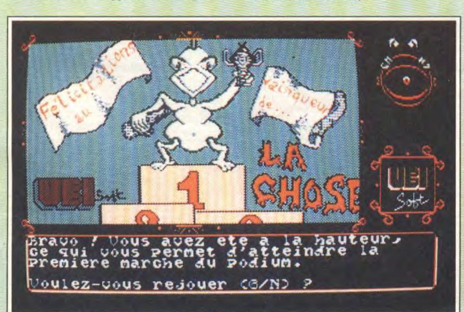
Dès que vous pénétrez dans le hall de la maison, l'atmosphère n'est pas rassurante avec toutes ces traces de sang... Mais lorsque vous pénétrez dans la cuisine, vous commencez à saisir toute l'horreur des scènes que vous allez devoir vivre grâce à "la Chose" !... Après une petite enquête dans la ville (où vous récoltez quelques objets nécessaires pour la suite...) vous devez pénétrer dans

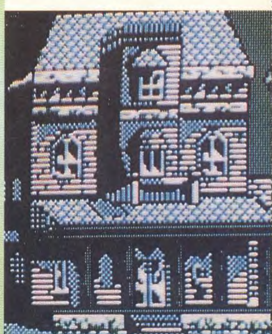


la forêt pour atteindre le manoir puis l'église qui est très importante pour l'issue finale du jeu...
Certains d'entre vous trouveront certainement que ce jeu présente beaucoup d'écrans sanglants. Sachez malgré tout passer par-dessus afin de prendre du plaisir à vivre cette aventure qui est accessible (sans être facile). Les graphismes sont très agréables, visiblement travaillés et sont largement soutenus par un analyseur syntaxique qui est très souple. Quant au partage de l'écran, il vous apporte une image de bonne taille accompagnée d'une boussole avec dans le bas de l'écran une fenêtre texte pour la description de l'image et l'analyseur syntaxique.
Pour nous, la Chose de Grotemburg mérite largement que vous vous occupiez d'elle...

SOLUTION

Nord, Ouvrir placard, Prendre camembert, Sud, Sud. Fouiller buisson, Tirer queue, Prendre souris, Est, Nord, Nord, Nord, Donner camembert Est, Parler Sergio, Ouest, Ouest, Nord, Prendre insecticide, Lire journal, Sud, Est, Sud, Sud, Sud, Ouest, Ouest, Sauter mur, Prendre pneu, Fouiller ordures, Prendre pied de biche, Ouest, Forcer porte, Nord, Haut, Examiner, Donner souris à hibou, Arracher ressorts du matelas, Pousser matelas, Sauter par la fenêtre, Soulever matelas, Prendre pigeon, Ouest, Ouest, Enfiler pneu, Sud, Nord, Est, Examiner tronc creux, Vaporiser aérosol, Fouiller tronc, Fouiller tronc, Prendre jerrican, Vider essence, Nord, Est, Donner pigeon au chasseur, Ouest, Nord, Dégoupiller grenade, Lancer grenade (rapidement à cause du compte à rebours en temps réel), Nord, Nord, Lacher hibou, Est, Prendre os, Nord, Tourner crâne, Nord, Examiner, Lire recueil, Prendre chlorure, Ouest, Ouest, Regarder magnéto, Presser RWD, Presser play, Est, Nord, Fouiller cadavre, Prendre clef, Est, Est, Est, Donner os, Ouvrir grille, Est, Sud, Sud, Sud, Sud, Est, Nord, Faire signe de croix, Prendre eau bénite, Sud, Sud, Sud, Sud, Mélanger chlorure avec eau, Verser acide, Nord, Nord, Nord, Nord, Faire signe de croix, Prendre eau bénite, Sud, Sud, Sud, Sud, Bas, Nord, Lancer eau bénite.





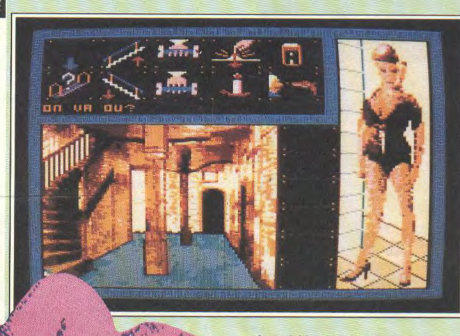


FORTERESSE

(Aventure)

Quel est l'âge de la princesse Gwendoline ? Voilà une question d'une importance capitale puisque de sa réponse dépend votre gloire de preux chevalier !... Car, en effet, vous devez délivrer la belle princesse qui a été sauvagement enlevée et emprisonnée dans une armure au fin fond d'une forteresse ; c'est alors une chasse aux cadenas qui s'engage puisqu'il n'en faut pas moins de 10 pour libérer Gwendoline ! Pour réussir à les découvrir, il faudra sillonner tout le royaume pour trouver les bonnes clés s'adaptant aux portes fermées, savoir activer les objets en temps utile et pouvoir se repérer (et traverser sans faute !) les 3 labyrinthes par lesquels il faut absolument passer !...

Cette aventure, qui, rappelons-le, est le premier logiciel du Studio d'Annecy, présente assurément deux avantages : le premier est d'avoir un scénario intéressant qui vous donne envie de poursuivre vos investigations (et, croyez-moi, vous ne serez pas déçu !) ; le second est d'offrir un graphisme très réussi. Enfin, il faut préciser que la gestion des actions par icônes est



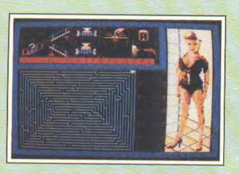
très agréable et très simple d'utilisation... Voici donc un logiciel que, à notre avis, vous ne devrez pas manquer sauf si vous êtes possesseur d'un lecteur de cassettes (mais cette remarque est valable pour tous les jeux d'aventure).

SOLUTION

Ouest - PRENDRE LE CADENAS, La clé, La bougie - Est - Active la clé - Nord Prendre la clé, la hache - Sud - Sud - Sud Sud - Active la clé - Sud - Sud, Active la hache - PRENDRE LA CADENAS ET LA CLE -Nord - Nord - Nord - Prendre la corde Est - Active la clé - Sud - Activer

la bougie - Sud - PRENDRE LE CADENAS - Nord Est - Prendre les rames et la hache - Est Active la corde - Montrer le passage secret (sous le pont) - Activer la hache - Est Prendre la clé - Sud - PRENDRE LE CADENAS - Ouest - Prendre la clé - Activer les rames -Sud - Sud - Sud - Sud - Est - Prendre la hache - Sud - Sud - Ouest - Activer la clé - (Monter) Activer la hache - Monter PRENDRE LE CADENAS - Sud - Est Nord - Nord - Prendre la bougie et la corde - Est Sud - Active la clé - Sud - Sud - Prendre le cadenas - Nord - Nord - Nord Prendre la clé - Nord - Activer la corde - Montrer le passage secret (dans le puits) - Sud Ouest - Ouest - Activer la clé - (Nord) Activer la bougie - Nord PRENDRE LE CADENAS - Sud - Sud Prendre la clé - Nord - Est - Sud - Sud Sud - Ouest Activer la clé Nord - Tapez





22 - PRENDRE LE CADENAS ET LA CLE - Sud - Prendre la clé et la bougie Est - Nord - Nord - Activer la clé Nord - Prendre la bougie - Activer la bougie - Monter - Est - Est - Prendre la bougie Ouest - Activer la clé - (Nord) Activer la bougie - Nord - PRENDRE LE CADENAS - Sud - Activer la bougie Ouest Montrer le passage secret (la porte) Sud Prendre la clé - Ouest - Sud - Sud - Est Est Prendre la bougie - Nord - Nord Activer la clé - (Nord) - Activer la bougie - Nord - Monter - PRENDRE LE CADENAS.



OXPHAR



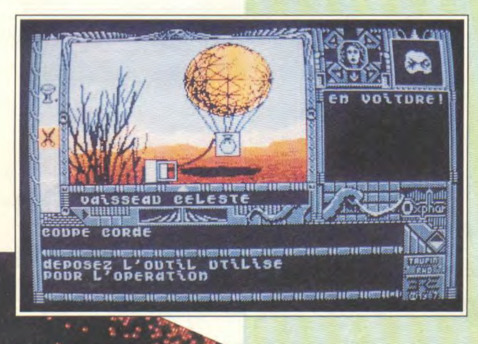
(Aventure)

Dès le début de l'aventure, vous vous trouvez propulsé dans le pays de Dô, monde qui paraît étrange et fantastique ; pour compléter le tableau, arrive à l'écran un être mi-humain, mi-méduse se nommant Gal et se présentant comme le maître du jeu.

Dès lors, il ne vous lâchera plus d'une semelle (si l'on peut dire) et vous surveillera d'un œil parfois bienveillant, parfois ironique dans votre lente progression à la recherche de la pierre bleue de Savanah qui vous procurera le bonheur. Aucune rencontre ne vous sera épargnée : vous devrez affronter aussi bien le dragon de Gwenfar que le nain Galkuc ou Back et Bock... A moins que vous ne fassiez de charmantes rencontres auprès de Gaëna ou de Moudra...

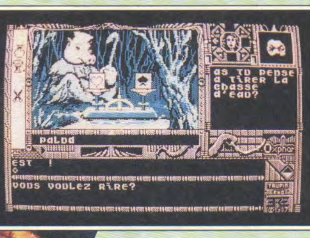


Mais il faut que vous sachiez que vous vous lancez dans cette aventure sans aucune arme (vous pouvez donc dire merci la grande et la petite armurerie !). Une dernière chose : il n'est pas dit que votre raison ne défaillira pas !
Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'Oxphar a un parfum indéfinissable, un graphisme superbe et une gestion d'icônes tout à fait originale. L'utilisation du jeu est très souple et certains écrans sont tellement agréables que vous y retournez avec plaisir...



SOLUTION

PAYS DE DO : Oxphar
GR. ARMURERIE : Insere carte
DRAGON DE GWENFAR : Tue dragon
L'ETANG GWENFAR : Pêche poisson - Coupe poisson
GAENA FILLE DE L'EAU : Bonheur
GALKUC LE NAIN : Tue nain
LE ROX DE GALKUC : Frappe Rox
LE PORTRAIT BRISE : Bite 614253
BACK ET BOCK : Donne équerre -Donne compas
PETITE ARMURERIE : Tire chevillette
BALBA : Coupe carte
L'ANTRE DU NAIN : Insere CLE
L'ATTAQUE : Bourse
MEMONE : Accroche amphore
L'EPREUVE DE L'ARBRE : Donne feuille
MOUDRA : Embrasse fille
LE SERMENT ROMPU : Vole coupe
CROISEE DES CHEMINS : Soulève pierre
LE VOLCAN : Chausse botte



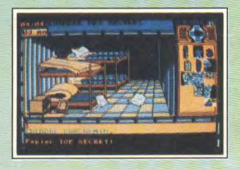
LE GUERRIER : Elimine guerrier
SALLE DE LA FOLIE : Equilibre bien mal (à taper 3 fois)
SALLE DE LA DEMENCE : Oxphar
SALLE DU DELIRE : Sablier
SALLE DE LA DERAISON : violet - orange - vert
PALUD : Guéri démence
VAISSEAU CELESTE : Monte nacelle - coupe corde
LE PERE : Donne or
GAENA RETROUVEE : Donne bague
LES VOIES DU POETE : Savanah



SRAM 2

(Aventure)

Les passionnés d'aventure ont sûrement passé quelques heures pour permettre la reconquête du trône par le roi Egres face au grand prêtre Cinomeh dans Sram ; comme Cinomeh éprouvait absolument le besoin d'assurer sa revanche, il fallait obligatoirement un Sram 2... La question essentielle est la suivante : parviendrez-vous dans un premier temps à confectionner la galette "qui va bien" et dans un second temps réussirez-vous à la donner au roi Egres ?... Le point de départ n'est pas très réjouissant



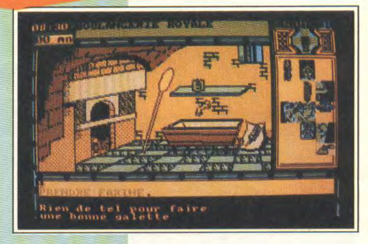
puisqu'il s'agit d'une crypte où vous allez côtoyer de près les sépultures... Mais rassurez-vous, la majeure partie de l'aventure sera ensuite vécue dans le château royal et... en plus, vous avez même droit à une erreur car vous disposé d'une truelle de rematérialisation...

Il est souvent dangereux de faire une suite à un logiciel qui a eu du succès ; mais, dans le cas présent, les auteurs s'en sont honorablement sortis bien que l'aventure soit un peu simple à résoudre. Malgré tout, il reste toujours un graphisme de qualité et un analyseur syntaxique qui "tient la route"...

SOLUTION

CRYPTE : prendre torche (2 fois) - nord - ouvrir tombe - descendre
LES DAMNES DU ROYAUME : donner torche - monter
CRYPTE : sud - sud - ouvrir sépulture - descendre





LE BORD DU NOIBRUD : tirer corde - nord
A BORD DU CANOT : démarrer moteur - est
DEVANT LA GRILLE : limer grille - est
PRES D'UN PONT : descendre sous pont
SOUS LE PONT : embrasser grenouille - sud
REMPART DE LETSAHC : sud
DEVANT LES DOUVES : ouest
POSTE DE GARDE : donner vin - est
DEVANT LES DOUVES : nord
REMPART DE LETSAHC : nord
PRES D'UN PONT : nord
CABANE DU GUIDE : nord
BOUTIQUE DU GUIDE : ouest
PORTE DE LA TOUR CARREE : ouest
DEVANT L'ASCENCEUR : ouest
DRAGON EN COLERE : sud
GALERIE DES PORTRAITS : ouest
ETAGE DES CELLIERS ROYAUX : prendre extincteur - nord
BOULANGERIE ROYALE : prendre farine - sud
ETAGE DES CELLIERS ROYAUX : descendre
QUARTIER DES ARCHERS : ouest
CHAMBRE DES ARCHERS : fouiller - prendre bourse - prendre parchemin - lire parchemin - est
QUARTIER DES ARCHERS : monter
ETAGE DES CELLIERS ROYAUX : est
GALERIE DES PORTRAITS : nord
DRAGON EN COLERE : éteindre feu - prendre œuf - sud
GALERIE DES PORTRAITS : appuyer nez - est
CORRIDOR DU REZ-DE-CHAUSSEE : entrer 3
CUISINE : faire galette - nord
CORRIDOR DU REZ-DE-CHAUSSEE : monter
FACE AU GARDE : dire "le chat dort" - nord
ETAGE ROYAL : nord
SALLE A MANGER : sud
ETAGE ROYAL : nord
SALLE A MANGER : donner galette

COMPLEMENTS

• Voici les heures où les archers sont chez eux :
de 4h à 12h - de 15h à 17h - de 20h à 24h



• Pour faire avancer l'heure, passer d'un tableau à l'autre.





BLUEBERRY

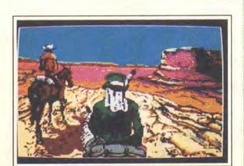
ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR

(Aventure)

Faisant référence au célèbre personnage de B.D., vous avez la possibilité de vivre une grande aventure en compagnie de Blueberry et de Jimmy Mac Clure... Votre but n'est autre que ce métal précieux de couleur jaune qui rend les hommes fous : l'or. La seule indication que vous ayez, c'est qu'il se trouve sur la Mesa du cheval mort et que vous devez affronter des dangers qui se nomment successivement Indiens, bandit ou spectre... Mais souvenez-vous toujours qu'au bout du chemin, il y a de l'or ; cette pensée vous permettra sûrement de supporter le désert...
Le logiciel est d'un genre spécial puisqu'il s'agit d'une aventure entièrement graphique où l'évolution de l'histoire se réalise par la superposition de plusieurs fenêtres graphiques qui sont accompagnées parfois de quelques phrases. De plus, toute l'aventure est ponctuée par des luttes se présentant sous forme de jeu d'arcade. Il est certain que les fervents du pur jeu d'aventure ne seront pas complètement satisfaits mais il faut signaler un graphisme soigné et coloré qui donne à l'écran l'impression de déroulement d'une B.D.







SOLUTION

• AVANT LA LUTTE CONTRE LES INDIENS :
Est, Sud, Est, cliquer sur Mac Clure, Est, Est, Nord.

• AVANT LA LUTTE AVEC LE BANDIT :
Cliquer sur Mac Clure (4 fois consécutives), cliquer sur le plan, cliquer sur Mac Clure (2 fois consécutives).

• AVANT LA LUTTE AVEC LE SPECTRE :
Cliquer sur Mac Clure, cliquer la dune à côté de Mac Clure qui se trouve à sa droite, cliquer sur le spectre (3 fois consécutives).

• AVANT LA LUTTE FINALE :
Cliquer sur Mac Clure (3 fois consécutives), cliquer sur le point rond à gauche en bas du rocher vertical à droite de l'écran, cliquer sur le message codé, cliquer sur la tête du cheval, cliquer sur le lasso à côté de la main, cliquer sur le quatrième dessin à droite de l'écran qui ressemble à des murailles, cliquer à la base de la fumée à l'entrée du puits, cliquer sur la lampe, cliquer sur le dessin du puits, cliquer sur la maison bleue ou verte, faire le code VLI en cliquant en dessous des 3 lettres, cliquer sur la main qui pousse le mur.

LE PASSAGER DU TEMPS

(Aventure)

Lorsque vous avez réalisé que votre oncle ne vous avait pas donné de nouvelles depuis plus d'une semaine, vous vous êtes précipité chez lui... Seulement voilà, entre les clés restées à l'intérieur sur la porte, le système d'alarme automatique et la machine "infernale" qui se trouve dans le laboratoire secret vous commencez à vous sentir submergé... Heureusement qu'un chat fort



sympathique (que nous avons prénommé Sylvestre dans un précédent numéro d'Amstar...) est là pour vous porter secours... à condition que vous le caressiez dans le sens du poil et qu'il soit bien diposé. Lorsque vous avez réussi à mettre en marche la machine à remonter le temps, vous commencez votre premier voyage en 1754 sur les remparts de Saint-Malo ; à la fin de vos investigations, vous retrouvez votre oncle et il ne vous reste plus alors qu'à rentrer bien gentiment à la maison. Cette aventure doit être classée dans les grands classiques qui vont s'inscrire dans les annales ; en effet, elle allie savamment l'intérêt du scénario à la qualité du graphisme et de l'analyseur syntaxique... De plus, je n'ai encore rencontré personne qui ne succombe au charme de Sylvestre !

SOLUTION

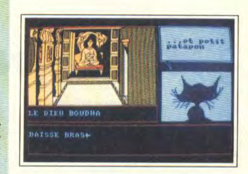
1re PARTIE :
Examine poubelle - Prends journal Déchire feuille - Glisse feuille sous porte



Secoue porte - Secoue porte - Secoue porte - Tire feuille - Prends clef - Ouvre porte - Nord -Examine sous meuble - Prends pile - Examine tiroir - Prends torche -Examine poche - Prends pièce - Eteins lampe - Dévisse ampoule - Mets pièce dans douille - Allume lampe - Est - Prends clef à douille - Ouest - Nord - Examine tableau - Prends feuille - Examine feuille - Nord - Assis - Aide - Caresse chat - Examine sous blouse - Sud - Est - Examine meuble haut - Prends huile - Examine meuble bas - Prends allumettes - Examine sur frigo - Ouest - Allume allumette -Chauffe feuille - Allume interrupteur - Descends - Allume torche - Sud - Est - Nord -Examine groupe - Examine sous groupe - Prends écrou - Huile écrou - Branche fil - Démarre groupe - Sud - Ouest - Nord Monte - Eteins interrupteur - Ouest - Sud - Examine sous lit - Lis lettre - Examine chevet -Examine livre - Nord - Est -Sud - Sud - Examine boîte aux lettres Prends circuit - Nord -Ouest - Ouest Allume ordinateur - Cat - Charge DEMARRE - Eteins ordinateur -Est - Tourne tableau - Prends livre de DUMAS - Nord - Haut - CODE - Tire manette - Prends carte CPU - Bas - Sud - Est - Allume interrupteur -Descends - Ouest - Sud - Soude circuit - Nord - Est - Monte - Eteins interrupteur - Ouest Ouest -Allume ordinateur - Charge DEMARRE - Eteins ordinateur - Est - Tourne tableau - Prends livre de DUMAS - Nord - Haut - CODE - Enfiche carte CPU -Tire manette -Pousse manette

2e PARTIE :
Nord - Nord - Est - Est - Nord - Discute avec repasseuse - Discute avec repasseuse - Sud - Est - Discute avec PATFOL - Ouest Ouest - Ouest - Sud - Siffle - Danse avec fille - Danse avec fille - Danse avec fille - Nord - Engage équipage - Ouest - Ouest - Nord - Navigue - Navigue - Navigue - Nord - Est - Feu - Ouest - A l'abordage Examine bateau - Examine cabine - Prends pavillon - Sud - Navigue - Navigue - Navigue - Nord

3e PARTIE : PORT ENALIE
Est - Lance grappin - Monte - Nord - Ouest - Tue garde - Examine prison - Discute avec homme - Discute avec homme Discute avec homme - Discute avec homme - Tends les mains - Frappe sol - Soulève dalle - Descends - Monte - Examine armure - Ecoute princesse - Remercie princesse - Descends - Nage - Coupe grappin - Ouest - Sud - Navigue Navigue - Nord - Est - Feu - Ouest - A l'abordage - Examine bateau - Examine cale - Prends vivres - Sud - Navigue - Navigue - Navigue - Nord



4e PARTIE : L'ILE DE LOENIC
Sud - Prends liane - Sud - Montre bijoux - Echange bijoux - Est - Répare pont - Nord - Donne vivres - Prends pirogue - Sud - Ouest - Nord - Nord - Nord Navigue - Nord - Est - Feu -Ouest - A l'abordage - Examine bateau - Examine coffre - Prends or - Sud - Navigue - Nord

5e PARTIE : L'ILE DES PIRATES
Jette ancre - Mouille chaloupe - Monte dans chaloupe - Rame - Rame - Rame - Porte chaloupe - Ouest - Pose chaloupe - Ouest - Nord - Nord - Nord - Montre bague - Donne or - Discute avec oncle Sud - Sud - Sud - Est - Porte chaloupe - Est - Pose chaloupe - Monte - Est - Nord - Est - Pose chaloupe - Monte - Est - Nord - Appel HOQUET - Sud - Ouest - Descends - Monte dans chaloupe - Rame - Rame - Rame - Rame Lève ancre - Sud - Navigue - Navigue Nord

6e PARTIE : L'ILE DE LOENIC
Sud - Sud - Est - Nord - HOQUET dis-



cute avec les indigènes - Monte dans pirogue - Nord - Oncle discute avec HOQUET - Nord - Nord - Est - Sud - Ouest - Nord - Est - Sud - Lis feuille - Sud - Est - Sud - Ouest - Examine colonnes - Mets bague dans œil - Baisse bras - Arrête sonnerie - Sud - Achète journal - Lis journal - Lis journal - Nord - Nord





HURLEMENTS

Aventure

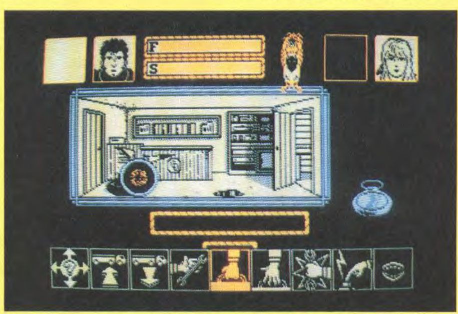


Tout d'abord une petite précision : le "Hurlements" informatique n'a pas grand-chose à voir avec son homologue cinématographique si ce n'est la présence de ces charmants animaux de compagnie que sont les loups-garous.

L'histoire débute à la fin des années 30. Un homme sort juste de prison. Il s'appelle Kane et n'a qu'une hâte : retrouver Lorry, une blonde ravissante. Mais il a également une autre idée en tête. Ses années de cellule, il les a passées en compagnie d'un vieillard condamné à perpétuité pour un hold-up commis quelque temps plus tôt. Le vieux se vantait de posséder un trésor composé de 20 lingots d'or. Maintenant Alan Glade est mort et seul Kane connaît l'endroit exact où se cache le butin.

Le décor est plutôt sinistre : quelques bâtisses délabrées entourées par une forêt. Tout semble abandonné, sans aucun signe de vie. Pourtant, on sent une présence menaçante aux alentours. Kane s'approche de la vieille station d'essence. Un tuyau muni d'un robinet traîne sur le sol. "Il vaut mieux le ramasser, on ne sait jamais, il peut encore servir" pense Kane. Il pousse la porte du bâtiment vétuste et remarque immédiatement le pneu posé négligemment sur le sol. Il n'y prête pas plus d'attention et s'engouffre dans la pièce contiguë. Là aussi, il y a autant de vie qu'un jour ordinaire sur la Place Rouge. L'examen d'une 3ème pièce révèle un fusil accroché au mur, kane tend la main vers l'outil meurtrier lorsqu'un bruit se fait entendre juste derrière lui. Il se retourne et découvre une masse humanoïde couverte de poils et qui râle atrocement. Il n'a plus le temps de saisir le fusil : la monstruosité velue est déjà sur lui. Un corps à corps s'engage alors. Kane frappe de toutes ses forces et l'incroyable se produit : le monstre est vaincu et se trouve étendu aux pieds du jeune homme. Et Lorry, que devient-elle ? Kane se précipite à l'extérieur pour y découvrir le cadavre sanglant de la fille. Maintenant il sait que les "hommes-loups" sont nombreux et que ceux-ci sont prêts à tout pour obtenir de la chair humaine.

Mais la nuit arrive vite et Kane pense, à juste raison, qu'il vaut mieux rester le moins longtemps possible dans les environs. Une rapide traversée des bois le met



Après s'être emparé du fusil, Kane fait un rapide tour des bâtiments et découvre une vieille automobile. Cette dernière est en piteux état : il lui manque une roue, il n'y a plus de manivelle, bref, elle n'est plus en état de partir.

de nouveau face à face avec un loup-garou. Mais cette fois-ci, le fusil remplit son office et la créature est expédiée aux enfers.

Une maison offre son perron décharné à vos pas. La porte s'ouvre en grinçant. Que va-t-on découvrir à l'intérieur ?

Notre avis :

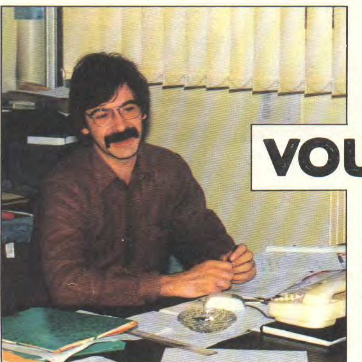
Du côté "look" on reconnaît facilement les auteurs de Zombi : mêmes graphismes, mêmes couleurs et même gestion du jeu par un système d'icônes.

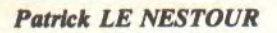
Les efforts à fournir pour parvenir à la fin du programme sont conséquents mais heureusement la logique prime. Donc il ne doit pas y avoir trop de problèmes pour les joueurs purs et durs. L'ambiance est assez angoissante : les monstres peuvent surgir n'importe quand. En revanche, les combats au corps à corps, à cause de leur déroulement (le joueur remue frénétiquement le joystick de gauche à droite), prêtent un peu à rire et "cassent" un peu l'atmosphère.

REPORTAGE



VOULEZ-VOUS SIM




Patrick LE NESTOUR

Figurant parmi les benjamins des sociétés françaises d'édition de logiciels, Microïds représente un éditeur dont il est impossible de se passer sur le marché des logiciels. Nous leur avons rendu une petite visite afin d'en savoir un peu plus long sur ce spécialiste de la simulation.

UN PEU D'HISTOIRE

Bien que figurant parmi les benjamins, Microïds n'est plus un bébé puisqu'il fêtera ses trois ans au mois de septembre de cette année. Ses heureux papas sont Elliot Grassiano et Patrick Le Nestour qui ont fait tous les deux Arts et Métiers et qui ont travaillé ensemble dans le domaine de l'aéronautique avant de décider un beau jour de créer leur propre maison d'édition de jeux. Elliot avait déjà réalisé un logiciel de simulation en 84 qui n'était autre que Space Shuttle, révolutionnaire en son temps ; par ailleurs, le domaine de la simulation était quelque peu délaissé en cette fin d'année 85. C'est donc tout naturellement que Microïds se spécialisa d'emblée dans les simulateurs de tous ordres.

QUELQUES PRODUITS DE MICROIDS

Le premier logiciel signé Microïds a été développé sur Thomson et s'appelle **Air Attack** ; c'est un double simulateur de combat aérien. Un peu plus de six mois plus tard, arrive sur le marché le succès avec un grand "S" puisqu'il s'agit de **Grand Prix 500cc**. Suivant toujours leur principe du double écran, cette simulation de moto est quand même un des seuls jeux qui soit resté classé dans les "hits des lecteurs" pendant plus d'un an ! N'est-ce pas là une preuve de qualité si tant est qu'il faille fournir une prevue ! De plus, lorsque la version PC est sortie, les Américains ont été complètement séduits et c'est ainsi que Grand Prix 500cc est devenu **Superbike Challenge** après avoir subi quelques modifications. Apparemment, l'accueil de ce produit français aux U.S.A. est très bon puisque 25 000 exemplaires ont été vendus en 2 mois !

Devant ce nouveau succès, Microïds envisage maintenant de créer un label aux Etats-Unis et de renouveler l'expérience avec un logiciel tout récent puisqu'il s'agit de **Super Ski**. A propos de Super Ski, vous avez déjà pu apprécier le logiciel grâce au banc d'essai que nous avons publié dans un précédent numéro d'Amstar ; mais nous vous conseillons de continuer à bien farter vos skis car notre grand concours du mois prochain portera sur Super Ski. Enfin, il nous faut encore citer, dans le domaine de la simulation, (car malgré tout, Microïds c'est aussi quelques jeux d'arcade) l'avant-dernier né de la simulation faisant intervenir des bosses (donc une gestion verticale de l'écran en plus de la gestion transversale) : **Quad** qui n'a pas fini de vous tenir en haleine parallèlement à Super Ski.

Quad



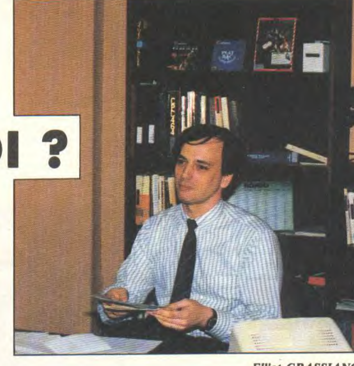


CROÏDS

ULER AVEC MOI ?



Grand Prix 500cc



Elliot GRASSIANO



Super Ski





MICROIDS AUJOURD'HUI ET DEMAIN

Microïds aujourd'hui ce sont bien sûr Elliot et Patrick qui, nous tenons à le signaler, programment toujours ; mais ce sont aussi 10 personnes à temps plein qui s'occupent du développement des jeux. La répartition est la suivante : 2 graphistes et 8 programmeurs dont un "programmeur" au féminin (ce qui est malheureusement très rare !). Dans cette énumération, il ne faut absolument pas oublier Isabelle Weill qui s'occupe de la promotion des produits. Enfin, à toute cette équipe de permanents, il faut ajouter 6 autres personnes qui travaillent en indépendants. Microïds spécialiste de la simulation en matière de logiciel, c'est bien, mais ce n'est pas tout !

En effet, un autre des objectifs poursuivis par Microïds s'appelle la domotique, vous savez ce secteur d'activités permettant, par exemple, de faire faire votre ménage ou votre cuisine pendant que vous n'êtes pas là... Des projets, il y en a énormément et pour l'instant ils sont présents dans ce domaine en tant que société de services.

Pour terminer, nous pouvons annoncer que dans le domaine du logiciel, Microïds prévoit pour cette année entre 5 et 10 titres ; il y aura 4 simulations pour le dernier trimestre 88 et un superbe simulateur de vol où il sera apporté beaucoup de soin au graphisme. Car il faut bien savoir que la devise de Microïds est, et restera : "Moins de quantité pour plus de qualité".

C.V

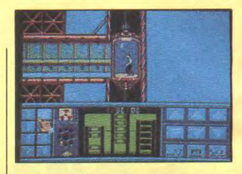


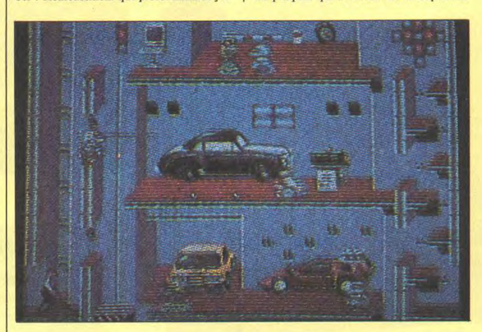
IMPOSSIBLE MISSION II

Tôt ce matin, j'ai été convoqué dans le bureau des missions ultra secrètes ; évidemment, à chaque fois qu'ils ont besoin d'un "quicouillou" qui acceptera de remplir n'importe quelle mission, ils font appel à moi. Tous nos procédés savants étant désormais parfaitement au point, ils ont décidé de me téléporter directement sur le lieu où je dois agir. Comme d'habitude, je n'ai aucune information et je perds connaissance pendant qu'ils me téléportent. Reprenant tout doucement mes esprits, je me risque à ouvrir un œil puis vivement les deux. Non mais, où est-ce que je me trouve ? On dirait un couloir et au bout du couloir un ascenseur ; et lorsque je monte d'un étage, il y a un couloir et au bout du couloir ? Raté, c'est une pièce où règne une certaine effervescence ! N'étant ni repéré, ni menacé, je jette un rapide coup d'œil et voit des robots (rapides), des gardiens (menaçants) et différents objets (voitures, outils...) ; pas de doute, je dois me trouver dans un garage en forme de tour. En essayant d'explorer toutes les issues de la tour, je me rends compte que certaines sont bloquées bien qu'elles semblent communiquer avec d'autres tours. Il me faut donc trouver le moyen de supprimer ces barrières.

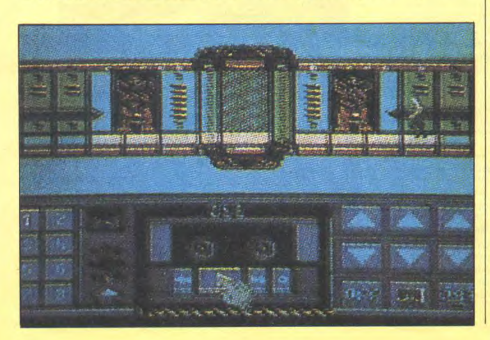
Pour cela, je retourne dans une salle et décide de fouiller chaque objet, ce qui est loin d'être évident car il y a des éléments gêneurs. Le début de mes recherches est assez décevant : rien, toujours rien... Puis, soudain, je découvre une lumière, puis un élément très intéressant : de quoi désactiver les robots ; je m'empresse alors de l'utiliser et de regarder tous les objets restant dans la salle. C'est ainsi que je découvre plusieurs chiffres de trois couleurs différentes. Je commence à comprendre ! Pour passer d'une tour à l'autre, il va me falloir trouver un code en combinant un chiffre de chaque couleur ! Pas si évident que cela !

Bon ! Il me reste encore plusieurs salles à visiter ; ah non ! Celle-là, c'est pas du jeu ; il y fait tout noir. J'ai beau faire de remarquables sauts périlleux pour ne pas me faire carboniser par mes ennemis, j'aime quand même mieux voir où je vais retomber ! Heureusement que précédemment j'ai trouvé de la lumière. C'est quand même très intéressant de pouvoir se fournir en armes sur place (il y en a six en tout dont des bombes, ça peut toujours servir), cela évite d'être trop chargé au début. Ce qui me sert aussi beaucoup dans chaque pièce, ce sont les plaques qui s'élèvent ou se déplacent transversalement mais, là aussi, il faut que je sois prudent car parfois, je dois effectuer un saut vraiment périlleux pour éviter de m'assommer contre un élément du décor !





Ayant découvert le bon code, je peux passer à la tour "salle de sport" puis après avoir effectué les mêmes opérations à la tour "salle de repos" ; mais je suis loin d'avoir fait tout le tour du complexe puisque je n'ai pas moins de huit tours à explorer !



Notre avis :

Rapidité et vivacité d'esprit sont les deux premières qualités requises pour progresser dans ce jeu car il ne faut pas oublier que l'exploration de chaque tour est liée à un compte à rebours. Il semble "confortable" au début mais à la fin, dur, dur !
Par ailleurs, il faut noter que graphisme et animation sont de bonne qualité et que vous vous préparez de longues heures agréables face à votre écran avec ce logiciel

LE PACT

Plan et solution de Daniel MARECHAL

Grenier

Salle de bain

Pièce secrète

Débarras

2ème étage

Salle de bain

Chambre 1

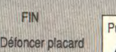
Travaux manuels

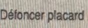
Chambre 2

1er étage

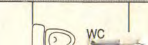
WC

Cave









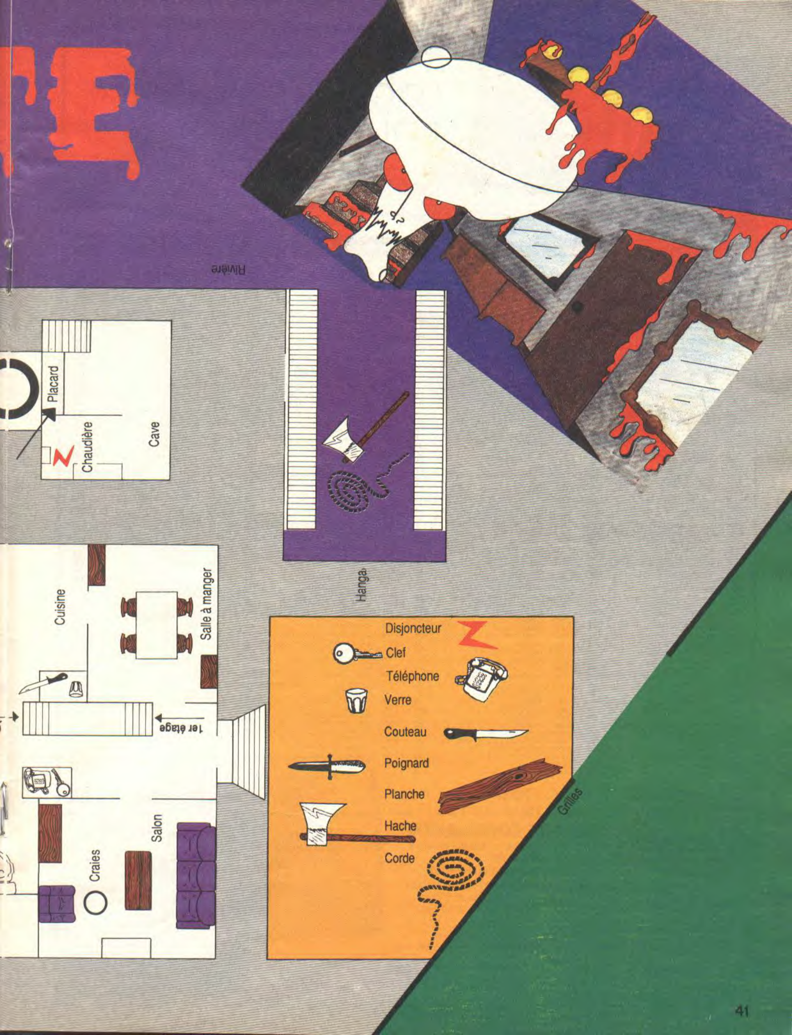
Défoncer plinthes

NORD, NORD, NORD, POSER BRIQUET, POSER TORCHE, POSER CIGARETTES, POSER REVOLVER, INSPECTER VASE, PRENDRE CLE, NORD 1, ALLUMER DISJONCTEUR, ALLUMER CHAUFFAGE, POSER CLE, MONTER, OUEST, OUVRIR PLACARD, MANGER, BOIRE, PRENDRE VERRE, SUD, SPIRITISME, SUD, OUEST, PRENDRE CRAIE, SUD, MONTER, NORD, PRENDRE PHOTO, BRANDIR CRUCIFIX, POSER CRUCIFIX, SUD, MONTER, EST, DEFONCER PLINTHES, OUEST, INSPECTER, PRENDRE PLANCHE, PRENDRE POIGNARD, SUD, SUD, OUEST, DORMIR, SUD, DESCENDRE, DESCENDRE, SUD, EST, EST, POSER PLANCHE, PRENDRE HACHE, PRENDRE CORDE, EST, SUD, NORD, NORD, OUEST, MANGER, OUEST, NORD 1, DEFONCER PLACARD, DEFONCER PLANCHER, POSER, HACHE, SUD, MONTER, NORD 2, EST, SPIRITISME, SUD, MONTER, OUEST, PRENDRE PHOTO, BRANDIR POIGNARD, SUD, DESCENDRE, NORD, NORD 1, ENTRER PLACARD, TRACER PENTACLE, SUD, MONTER, OUEST, MANGER, BOIRE, OUEST, NORD 2, MONTER, EST, DORMIR, SUD, DESCENDRE, NORD, OUEST, MANGER, SUD, (TOMBEE de la nuit-> SARITISME) SUD, MONTER, MONTER, EST, PRENDRE PHOTO, BRANDIR POIGNARD, SUD, DESCENDRE, DESCENDRE, NORD, NORD 1, ENTRER, PLACARD, ATTACHER CORDE, DESCENDRE PUITS, OUEST, EFFACER PENTACLE.

FIN

Défoncer placard

Puits


Rivière
Placard
Chaudière
Cave
Hanga
Cuisine
Salle à manger
1er étage
Salon
Craies
Disjoncteur
Clef
Téléphone
Verre
Couteau
Poignard
Planche
Hache
Corde
Grilles

E.X.I.T.



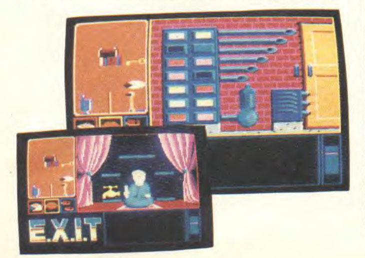
En lisant le banc d'essai d'E.X.I.T. que nous avons publié dans le précédent numéro d'Amstar, vous avez pu constater que nous avons été séduits par ce logiciel tout à fait original et qui se démarque nettement, autant par son graphisme que son intérêt, de tous les autres jeux. C'est pourquoi nous avons tenu à vous présenter les "responsables" d'un tel résultat.

Si vous pensiez qu'il devait y avoir une importante équipe pour réaliser un tel travail, vous avez tout faux ! En effet, ils ne sont que deux, mais quels deux ! Brice a 23 ans et est dans une école d'ingénieur en informatique, il sait donc parfaitement de quoi il parle et le langage machine n'a pas de secret pour lui. Nous nous devons de préciser un petit détail : actuellement, toutes ses activités informatiques sont un peu en suspens car il effectue son service militaire et sera au même régime jusqu'à la fin de l'année.
Quant à Laurent, a 25 ans et est complètement passionné par le dessin sous toutes ses formes. Il a également des connaissances informatiques puisque ces deux complices se sont rencontrés dans la même école d'ingénieur.

S'étant perdus de vue pendant quelque temps, c'est le hasard qui les a fait se retrouver à un moment où ils avaient tous les deux envie de faire un jeu ; Brice parce qu'il avait déjà réalisé un logiciel sur TRS 80 qui n'avait pas très bien marché et qu'il ne voulait pas en rester là, et Laurent parce qu'il n'avait encore jamais fait de graphisme sur micro et que ça le tentait. A cet instant, E.X.I.T. n'était pas loin de montrer son petit bout de nez !

LA REALISATION D'E.X.I.T. A DURE NEUF MOIS

L'établissement du scénario complet leur a pris trois mois ; tout a été noté noir sur blanc et heureusement, car l'histoire est beaucoup plus complexe que vous ne pouvez l'imaginer. En effet, Brice et Laurent ont construit toute l'histoire cohérente de la planète où nous nous trouvons pendant le jeu. Toute une mythologie a été imaginée et ils ont essayé de faire transparaître un univers, mais sans rien expliquer, de sorte qu'à force de s'y promener, le joueur est de plus en plus imprégné d'une ambiance et qu'il commence alors à comprendre... C'est pourquoi vous aurez une grande aide pour progresser dans le jeu si vous faites un plan avec la boussole car, en fait, la planète est sphérique.
Le scénario étant construit, chacun s'est mis à l'œuvre, Brice s'est occupé de toute la partie programmation, ce qui représente un travail considérable car, d'une part tout le programme est en langage machine et, d'autre part, il a réécrit toutes les routines du système non pas parce que la machine ne lui convenait pas, mais parce qu'ainsi il a pu obtenir des accès disque plus rapides. Ainsi donc, E.X.I.T. utilise toutes les possibilités de l'Amstrad ; seulement, c'est peut-être du "sur mesure" qui risque de poser quelques problèmes pour les futures conversions.
Ensuite, ce fut au tour de Laurent de travailler ; là non plus, ce n'était pas une mince affaire car il faut quand même se rendre compte qu'il y a 160 sprites en tout ! Un exemple : pour cette main qui est vraiment superbe, pas loin de 40 sprites ont été nécessaires pour obtenir le résultat que vous voyez à l'écran !
Par ailleurs, presque tous les dessins ont été réalisés directement à l'écran en utilisant l'utilitaire Advanced OCP Art Studio ; il y en a même 5 ou 6 qui sont nés sous le coup d'une inspiration soudaine comme, par exemple, les arbres pétrifiés portant des cristaux et qui sortent du sol. Les dessins n'ont pas été le seul travail de Laurent puisqu'il a entièrement fait en assembleur le compacteur puis le décompacteur d'images qui s'avèrent former un système très performant.



QUELQUES INDICES DES AUTEURS POUR JOUER

Tout d'abord, il faut faire un plan, ce qui permet d'éclaircir beaucoup de choses ; ensuite il faut savoir ce que vous recherchez : bien sûr, il faudra réparer votre vaisseau et pour cela vous avez des portes du passé à réouvrir. Il y en a exactement trois derrière lesquelles se trouvent des labyrinthes qui vous conduiront à la salle du sage, clé de l'aventure. Cette aventure prendra fin lorsque les cinq emplacements se trouvant dans la salle du sage seront occupés.
Voilà ! Il ne vous reste plus qu'à vous creuser les méninges en attendant que Brice et Laurent nous servent un jeu d'arcade...

C.V.

ROCK

Pauvre petit personnage égaré dans les labyrinthes d'une construction étrange. Il doit se sortir de ce piège, sinon il est condamné à errer indéfiniment dans les couloirs de pierre. Pour parvenir à ses fins, il doit récolter toutes les bulles en suspension dans l'air. Mais attention, des blocs de rochers sont en équilibre instable, alors ne les laissez pas vous tomber dessus !

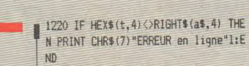
Stéphane VALLOIS



CHARGEMENT

Tapez et sauvez le programme suivant sous le nom "ROCK". Après un compte à rebours, la présentation s'affiche.
Ceux qui voudraient lancer le jeu sans compte à rebours, peuvent nous écrire, nous leur transmettrons les modifications.

ROCK



Valable pour CPC 464, CPC 664, CPC 6128

```
1000 '____________________                >XD
1010 '***   R O C K   ***                 >XE
1020 '--------------------                >XF
1030 '                                    >XG
1040 '     Realise par                    >XH
1050 ' Stephane Vallois.                  >XJ
1060 '                                    >YA
1070 '--------------------                >YA
1080 '                                    >YB
1090 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:PAPE >TH
R 0:PEN 1:MODE 2
1100 MEMORY 35000                         >LF
1110 DEFINT a,b,l,t                       >NL
1120 i=36590:f=39854:l=1250               >VW
1130 WHILE i<f                            >UG
1140 LOCATE 1.1:PRINT "INITIALISATI >VJ
ON - Temps restant"(2980-l)/10
1150 READ a$                              >VH
1160 t=0                                  >WE
1170 FOR a=0 TO 31                        >HH
1180 b=VAL("&"+MID$(a$,(a*2)+1.2))        >ZM
1190 POKE i+a,b                           >YC
1200 t=t+b                                >ND
1210 NEXT                                 >KF
1220 IF HEX$(t,4)<>RIGHT$(a$,4) THE >AZ
N PRINT CHR$(7)"ERREUR en ligne"l:E
ND
1230 i=i+32:l=l+10                        >MD
1240 WEND:i=FRE("")                       >NC
1250 DATA 21709411B98801E703EDB0212 >GB
39111C192010A00EDB0AFCD0EBC211CC706
05C5-0CFA
1260 DATA E511579BCD1492E101040009C >FQ
110F021E0C60605C5E511579BCD1492E101
0400-0CE3
1270 DATA 09C110F02100C00614C5E5115 >FH
79BCD1492E101040009C110F021A4C0060A
C5E5-0CD4
1280 DATA 11179BD5E5CD1492E10144000 >FM
9D1CD1492E101A00009C110E511060F3ACA
92FE-0D5E
1290 DATA 45C8D5CD41922A209101E1FF0 >HN
97EFE37CA5A92CD7C922A20913E4877CDAD
902A-0F97
1300 DATA 20913E3677D1D5CD19BDCD19B >JM
DCD19BDCD19BDCD2D913E2FCD1EBB20753E
4BCD-0F57
1310 DATA 1EBB20513E4ACD1EBB202D3E4 >HX
9CD1EBB20623E48CD1EBB20793E01CD1EBB
2035-0B73
1320 DATA 3E08CD1EBB20113E02CD1EBB2 >GT
0463E00CD1EBB205DD118842A20912BCD9A
90D1-0C05
1330 DATA D57A3DD1573A1F91CB8FEE013 >HC
21F91CDD291C36A8F2A209123CD8790D1D5
7A3C-0FF3
1340 DATA D1573A1F91CBCFEE01321F91C >GC
DD291C36A8FC1C92A2091011F0009CD5E90
D1D5-0F58
1350 DATA 7B3CD15F3A1F91EE01321F91C >HM
DD291C36A8F2A209101E1FF09CD5E90D1D5
7B3D-0F6C
1360 DATA D15F3A1F91EE01321F91CDD29 >HH
1C36A8F7EFE30281FFE32281BFE372817FE
3128-0E08
1370 DATA 0CFE36C8E5CD6192E13E3677C >HA
93E3677CD5C92C9D1D1C36A8F7EFE3220D2
237E-1150
1380 DATA FE3620F03E32772B3E3677C97 >HH
EFE3220BF2B7EFE3620DD3E3277233E3677
C93E-0D6D
1390 DATA 0032229121168C0112032B7EF >FY
E32282BFE332815FE342816FE352817FE37
282B-09C2
1400 DATA 0B78B120E5CDE691C93E34771 >GK
8F23E357718ED3E337718E8E118E5E5111F
0019-0E1C
1410 DATA 7EFE3620F3E13E377718D5E51 >GC
11F00197EFE3620093E3777E13E367718C2
FE48-0D60
1420 DATA 28053EFF322291E13E327718B >EG
3D1D1D1C9020000003A3B3C303030303030
0021-0A12
1430 DATA FAC0E57BC6055F7AC60543211 >GC
988111F001910FD5F160019E5DDE1E10609
C5E5-0DAF
1440 DATA 48060FC5E579FE05203278FE0 >GT
8202DE5DDE5E1222091E1DD233A1F91FE00
280D-0DF9
1450 DATA FE01280EFE02280F11179A183 >FA
311979A182E11D79A182911579A1824DD7E
00DD-0A3A
1460 DATA 23FE37CACC91D6301600CB27C >HP
B27CB27CB27CB27CB27CB125FE521579819
EBE1-0F5D
1470 DATA CD1492E111040019C11098DDE >FG
5E111100019E5DDE1E111A00019C11081C9
11D7-0E19
1480 DATA 98C3AE91D5E521DD91CDAABCE >GD
1D1C9020202000010F01003A2291FE00C8
D5E5-0F15
1490 DATA 21F791CDAABCE1D1C98103030 >GP
0001E0F3C00D5E5210B92CDAABCE1D1C904
0404-0E79
1500 DATA 0100000F0F00E5CD1D92E1015 >EF
000090608E51A7723131A7723131A772313
1A77-0794
1510 DATA 13E17CC6086710E9C97CC608D >GR
01150C8197CC97BC6055F7AC60543219C88
111F-0DAA
```

```
1520 DATA 001910FD5F160019222091C9D >FZ
1C921C892180D3ACA923C32CA92CD009221
C792-0CC3
1530 DATA 7EFE3928033C77C93E30772B1 >GJ
8F2FD21C19221F6C60609C5E5FD7E00D62F
4721-0E65
1540 DATA AB92112000191OFDE5DDE1E1E >GZ
50608C5E50604DD7E007723DD2310F7E1CD
3792-0F32
1550 DATA 67CD379267C110E7E12323232 >FD
3FD23C110C5C93A3B3C303030303000FF
FFFF-0DD6
1560 DATA AAFF0055AAFF0055AAFF0055A >HL
AFF0055AAFF0055AAFFFFFFAA0000000000
00FF-0F46
1570 DATA AA000055AA000055AA000055A >EG
A000055AA000055AA000055AA00000000FF
FFFF-09A1
1580 DATA AA000055AA000055AAFFFFFFA >HQ
AFF000000FF000000FFFFFFAA00000000FF
FFFF-0EF1
1590 DATA AA000055AA000055AA00FFFFA >GG
A000055AA000055AAFFFFFFAA00000000FF
0000-0BF4
1600 DATA 00FF000000FF000000FFFFFFA >GC
A000055AA000055AA000055AA00000000FF
FFFF-0B9F
1610 DATA AAFF000000FF000000FFFFFFA >GX
A000055AA000055AAFFFFFFAA00000000FF
0000-0CF3
1620 DATA 00FF000000FF000000FFFFFFA >HG
AFF0055AAFF0055AAFFFFFFAA00000000FF
FFFF-1045
1630 DATA AA000055AA000055AA000055A >ED
A000055AA000055AA000055AA00000000FF
FFFF-09A1
1640 DATA AAFF0055AAFF0055AAFFFFFFA >KL
AFF0055AAFF0055AAFFFFFFAA00000000FF
FFFF-12ED
1650 DATA AAFF0055AAFF0055AAFFFFFFA >FV
A000055AA000055AA000055AA0000000000
0000-0B4A
1660 DATA 00FFAAFFAAAA00AA00FFAAAA0 >GE
000AAAA00FFAAFFAA000000000000000000
0000-0B9F
1670 DATA 00FFAAFFAAAAAAAAAAAAAAFF0 >HD
0AAAAAAAAFFAAAAAA000000000000000000
0000-0DF2
1680 DATA 00FFAA0000AA005500FFAA000 >EC
0AA005500FFAA000000000000000000000
0000-06F9
1690 DATA 000030303030303030303030303 >BL
0303030303030303030303030303030303030
3030-05A0
1700 DATA 3030303030303030303030303 >BR
0303030303030303030303030303030303030
3030-0600
1710 DATA 3030303030303030303030303 >BT
0303030303030303030303030303030303030
3030-0600
1720 DATA 3030303030303030303030303 >BU
0303030303030303030303030303030303030
3030-0600
1730 DATA 3030303030323232303130323 >BT
0323032323230323232323232323232323230
3030-0625
1740 DATA 3030303032313333363232303 >BR
2303131333031313131313131313131313030
3030-0624
1750 DATA 3030303131303136303230323 >BG
0313234303630303030303636363636303030
3030-0632
1760 DATA 3030313030303030323131303 >CV
1323530363036363636363636363630303030
3030-0643
1770 DATA 3031323636363032303430333 >CY
1353636303635333636313031303030303030
3030-064C
1780 DATA 3632333633303230353030313 >CZ
0303030363335363631323530303030303030
3036-0644
1790 DATA 3233333330323033303131323 >CA
6363636363636363136313030303030303030
3030-064C
1800 DATA 3030303031303030313031303 >BT
2323232323231303630303030303030303030
3233-061B
1810 DATA 3136363231343131303130303 >CK
0303030303630363630303030303030303031
3430-062E
1820 DATA 3134323130313030313033313 >BE
2353132363236363030303030303030313530
3030-0632
1830 DATA 3532313031313131303431323 >BB
4313236313636303030303030303031303230
3030-0630
1840 DATA 3136303030303030353132333 >CJ
1323636363630303030303030303132323232
3031-0637
1850 DATA 3630323232323033313235313 >CZ
2363636363030303030303030313334353330
3130-0645
1860 DATA 3032323232303030323030323 >CJ
0363036303030303030303032323232343031
3036-062B
1870 DATA 3434343430323032303131333 >CT
1303630303030303030303335343335303130
3636-0641
1880 DATA 3636363033303130303030303 >CC
0363030303030303034323232323030303036
3636-063A
1890 DATA 3636303636343031313131313 >CR
1303030303030303131313131323036363631
3131-0638
1900 DATA 3130363635303131313131313 >CF
0303030303030323232323132303636363433
3534-063F
1910 DATA 3036363030313131313131303 >CJ
0303030303031313131313132303636363534
3430-0638
1920 DATA 3636343631313131313130303 >CT
0303030303132323232323230363636363536
3636-0656
1930 DATA 3130303030303030303030303 >CA
0303030313131313131313136363636363636
3031-0633
1940 DATA 3032303230323235303030303 >BK
0303032323132323131303131313131313130
3131-0620
1950 DATA 3131313131313030303030303 >BZ
0303434343434343131303131313131313030
3430-0626
1960 DATA 3630363030303030303030303 >BJ
0303030303030303030303030303030303030
3030-060C
1970 DATA 3030303030303030303030303 >BB
0303030303030303030303030303030303030
3030-0600
1980 DATA 3030303030303030303030303 >BC
0303030303030303030303030303030303030
3030-0600
1990 DATA 3030303030303030303030303 >BD
0303030303030303030303030303030303030
3030-0600
2000 DATA 303030303030303030F2F0A0F >EV
3F0F0A0F2F0F0A0F000000000F051F3F0F0
51F0-115C
2010 DATA F0F050F0F000000000F2F0A0F >FA
3F0F0A0F2F0F0A0F000000000F051F3F0F0
51F0-13BC
2020 DATA F0F050F0F000000000A8A8A8A >FE
854545454A8A8A8A854545454A8A8A8A854
5454-0F8C
2030 DATA 54A8A8A8A854545454A8A8A8A >GV
854545454A8A8A8A854545454A8A8A8A854
5454-0FC0
2040 DATA 54A8A8A8A854545454O030300 >EC
01030342810343C2810343C3C303C3C3C30
3C3C-0830
2050 DATA 3C303C3C3C303C3C3C343C303 >FZ
C343C343434383C3C343C3C3C343C3C2814
3C3C-06E4
2060 DATA 28143C3C00003C28000000000 >EA
000FFAA005500550055555500AAAA00AAAA
AA00-07BC
2070 DATA AAAAAA00AAAA0000AAAA0000A >FV
AAA0000AAAA0000AAAA0000AA5500550055
0055-0AA0
2080 DATA 0000FFAA000000000000000000 >DY
0000000000FFAA00550055005555500AA
AA00-064F
```

```
2090 DATA AAAAAA00AAAA0000AAAA0000A >GK
AAA0000AAAA0000AA550055005500550000
FFAA-0AF5
2100 DATA 0000000000000000000000000 >BA
000000000000000000FFAA005500550055
5555-0352
2110 DATA 00AAAA00AAAA0000AAAA0000A >EB
AAA0000AA5500550055005500000FFAA0000
0000-08F7
2120 DATA 0000000000000000000000000 >AL
0000000000000000000000000000000000
0000-0000
2130 DATA 0000000000000000000000000 >AM
0000000000000000000000000000000000
0000-0000
2140 DATA 0000000000000000000CF8A0 >EW
045CFCF0045CFA20045DBF30000F3A20000
CF00-0969
2150 DATA 0001478A2A01033F3F1503173 >DZ
F152B020045CF8A000103020000CF000000
CF00-0570
2160 DATA 00003F0000003F2A0000CF8A0 >FJ
045CFCF0045CFA20045DBF30000F3A20000
CF00-0A11
2170 DATA 0001478A2A01033F3F1503173 >EQ
F152B020001CF8A004503470045CFCF003F
8A3F-0702
2180 DATA 003F2A3F2A152A152A0045CF0 >BL
000CFCF8A0051CF8A00F3E78A0051F30000
00CF-0AAD
2190 DATA 0015458B023F3F03023F2B032 >EQ
A0001172A0045CF8A000103020000CF0000
00CF-0585
2200 DATA 0000003F0000153F000045CF0 >EG
000CFCF8A0051CF8A00F3E78A0051F30000
00CF-09F0
2210 DATA 0015458B023F3F03023F2B032 >FB
A0001172A0045CF02008B038A00CFCF8A00
3F45-071D
2220 DATA 3F153F153F152A152A4482448 >FG
2448244824482448244C6C68244CCC38200
CCC3-0C3F
2230 DATA 0000448200004482000044820 >DA
00044820000CCC30044CCC38244C6C68244
8244-0A58
2240 DATA 824482448244824482C3C3C3C >GU
3C3C3C3C3CCC3CCCCCCC9C6CC00CCC30000
44C9-129C
2250 DATA 82C3C3C3C3C3C3C3C3CCC9C6C >HJ
CCCC3CCCCC9820044C30000CCC3C3C3C3C3
C3C3-155B
2260 DATA C3CCCCCCCCCCCCCCCCC0000000 >DH
0000000000000000000000000000000000
0000-0723
2270 DEFINT i:DEG:DIM si(720),co(72 >EN
0):FOR i=0 TO 720:si(i)=SIN(i-360):
co(i)=COS(i-360):LOCATE 31,1:PRINT
INT((720-i)/10):NEXT:DEFREAL i
2280 FOR i=1 TO 30:a$=INKEY$:NEXT:P >KW
RINT:PRINT"Moniteur: 'C§ Couleur /
'M§ Monochrome ?"
2290 a$=INKEY$:IF UPPER$(a$)="C" TH >UF
EN coul=1:ELSE IF UPPER$(a$)="M" TH
EN coul=0:ELSE 2290
2300 ENV 3,15,-1,4:ENT 4,15,20,1    >XF
2310 FOR i=1 TO 8:s$(i)="00000 ..." >FK
:NEXT
2320 MODE 0                         >PB
2330 IF coul=0 THEN INK 1,26:BORDER >QB
 11*1.7:FOR i=0 TO 9:INK i+2,(i+2)*
1.7:NEXT:INK 12,26
2340 IF coul=1 THEN INK 1,24:BORDER >NJ
 0:INK 2,1:INK 3,2:INK 4,11:INK 5,1
4:INK 6,20:INK 7,14:INK 8,11:INK 9,
2:INK 10,1:INK 11,0:INK 12,6
2350 FOR i=0 TO 9:FOR j=0 TO 19:PLO >TL
T 0,40*i+2*j,i+2:DRAWR 640,0:NEXT j
,i
2360 DEFINT d,i:PLOT 7000,7000,12   >AR
2370 x1=40:y1=236                   >LT
2380 DEG                            >YE
2390 d=90                           >CA
2400 FOR i=1 TO 40:GOSUB 2670:NEXT  >BF
2410 FOR d=90 TO -135 STEP -2:GOSUB >LY
 2670:NEXT
2420 FOR d=-135 TO -0 STEP 4:GOSUB  >KW
2670:NEXT
2430 x1=x1+20:y1=y1+68              >QE
2440 FOR d=90 TO -270 STEP -2:GOSUB >LB
 2670:NEXT
2450 x1=x1+232:y1=y1-42             >RZ
2460 FOR d=224 TO -44 STEP -2:GOSUB >LZ
 2670:NEXT
2470 x1=x1+20:y1=y1-100:d=90        >WP
2480 FOR i=1 TO 67:GOSUB 2670:NEXT  >BZ
2490 d=210:x1=x1+96:y1=y1-16        >WF
2500 FOR i=1 TO 40:GOSUB 2670:NEXT  >BG
2510 FOR d=d TO 325 STEP 12:GOSUB 2 >KL
670:NEXT
2520 FOR i=1 TO 60:GOSUB 2670:NEXT  >BL
2530 FOR d=d TO 360 STEP 2::GOSUB 2 >UH
670:NEXT:d=d-360
2540 FOR i=1 TO 3:GOSUB 2670:NEXT   >AF
2550 PAPER 11:PEN 15:INK 15,26,0:SP >ZT
EED INK 50,12:PRINT">PRESSEZ UNE TO
UCHE<":PAPER 0:PEN 1
2560 WINDOW #1,9,19,15,24:CLS #1:PR >XF
INT CHR$(22)CHR$(1)
2570 PEN 12:LOCATE 3,17:PRINT"TABLE >EZ
"
2580 LOCATE 5,19:PRINT"DES"         >WJ
2590 LOCATE 2,21:PRINT"SCORES":PRIN >EU
T CHR$(22)CHR$(0):PEN 1
2600 FOR i=1 TO 8:LOCATE #1,2,i+1:P >WF
RINT #1,s$(i):NEXT
2610 IF sp<>0 THEN GOSUB 2850       >WN
2620 FOR i=1 TO 30:a$=INKEY$:NEXT   >BP
2630 IF INKEY$="" THEN 2630 ELSE DE >KJ
FREAL a-z
2640 IF coul=0 THEN FOR i=2 TO 15:I >RD
NK i,i*1.7:NEXT
2650 IF coul=1 THEN INK 3,12:INK 4, >NN
2:INK 5,3:INK 6,11:INK 7,18:INK 8,2
2:INK 9,24:INK &B,9:INK &D,16:INK &
E,20:INK &F,26
2660 BORDER 0:CALL 36590:GOTO 2750  >BM
2670 'd=(d+360) MOD 360             >YH
2680 co=CO(d+360)                   >LJ
2690 si=SI(d+360)                   >LG
2700 x1=x1+2*CO                     >BC
2710 y1=y1+2*SI                     >CF
2720 PLOT x1,y1:DRAWR 20*SI,-20*CO  >CN
2730 PLOT x1,y1-2:DRAWR 20*SI,-20*C >DJ
O
2740 RETURN                         >FG
2750 IF PEEK(37578)=69 THEN 3000    >YE
2760 MODE 0:FOR i=26 TO 0 STEP -1:I >BF
NK 0,i:BORDER i:SOUND 1,0,10,15,0,0
,i:NEXT
2770 MODE 0:FOR i=26 TO 0 STEP -1:I >EB
NK 0,i:BORDER i:SOUND 1,0,10,15,0,0
,27-i:NEXT
2780 t$="":FOR i=37573 TO 37577:t$= >PQ
t$+CHR$(PEEK(i)):NEXT:s=VAL(t$)
2790 IF s<=VAL(LEFT$(s$(8),5)) THEN >LB
 GOTO 2840
2800 t$=STR$(s):s$(8)=RIGHT$("00000 >AM
"+RIGHT$(t$,LEN(t$)-1),5)+CHR$(32)+
"..."
2810 FOR i=8 TO 2 STEP -1           >QW
2820 IF VAL(LEFT$(s$(i),5))>VAL(LEF >CX
T$(s$(i-1),5)) THEN t$=s$(i-1):s$(i
-1)=s$(i):s$(i)=t$:NEXT
2830 sp=i:GOTO 2320                 >NW
2840 sp=0:GOTO 2320                 >NV
2850 x=16:y=15+sp:t$="":FOR i=1 TO  >XM
30:a$=INKEY$:NEXT
2860 FOR i=1 TO 3:GOSUB 2900        >VX
2870 t$=t$+a$:x=x+1:NEXT            >UP
2880 s$(sp)=LEFT$(s$(sp),6)+t$      >YM
2890 RETURN                         >GC
2900 LOCATE x,y:PAPER 15:PRINT" "   >BJ
2910 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 2910 E >CH
LSE IF ASC(a$)<32 OR ASC(a$)>126 TH
EN GOTO 2910
2920 LOCATE x,y:PAPER 0:PEN 1:PRINT >QJ
 a$:RETURN
3000 FOR i=1 TO 51:PRINT:NEXT:MODE  >DB
0
3010 PRINT "  VOUS AVEZ GAGNE.":FOR >HL
 i=1 TO 3000:NEXT:GOTO 2780
```

BANC D'ESSAI LOGICIELS

JET BIKE SIMULATOR

Simulation

L'hiver s'étire longuement et vous commencez à avoir des fourmillements dans les jambes par manque d'activité sportive. Que diriez-vous de goûter un sport qui n'est pas connu en France d'une part, et qui vous apporte frissons, griserie et fraîcheur d'autre part ? Il s'agit de faire plusieurs courses avec un scooter d'eau. Vous êtes prêt ? Vous tenant sur la ligne de départ avec 3 autres concurrents, vous n'attendez que le signal de départ pour vous précipiter en avant plein gaz !



Attention ! Ce n'est peut-être pas la meilleure solution car les circuits ont une fâcheuse tendance à être tortueux ou tout en boucles et vous avez beau avoir des réflexes merveilleux, vous risquez malgré tout de perdre du temps.
Et celui-ci est très précieux pour vous, car vous devez effectuer chaque circuit dans une certaine limite de temps ; ainsi pour le premier, vous devez réaliser deux tours en moins de 36 secondes (pas évident pour les débutants...) puis dans le second, vous n'avez qu'un tour à effectuer mais il contient une grande boucle et vous ne disposez que de 24 secondes ! Et ainsi de suite (dans le 3ème, 2 tours en 46 secondes ; le 4ème, 3 tours en 50 secondes). Vous avez compris bien sûr que le degré de difficulté augmente dans chaque circuit mais permettez-moi de vous dire que vous êtes loin d'en voir la fin...

En effet, si par hasard vous avez épuisé tous les premiers parcours, vous avez la possibilité de charger de nouveaux circuits



pour expert. Et si vous trouvez que ce n'est pas suffisant, vous aurez encore une série de circuits près des côtes et une autre série dans les ports... Alors !

Notre avis :

Avec Jet Bike Simulator, que vous soyez tout seul ou à deux, vous allez embrayer pour une course d'enfer... Si les sprites sont un peu petits, vous avez par contre une certaine vitesse et une bonne réponse aux demandes du joystick. Par contre, dans le feu de l'action, lorsque vous chuterez à la énième course, vous serez peut-être déçu de devoir recommencer dès le début.

TOUR DE FORCE

Simulation sportive

Tour de force, tour de force... Voyons, il s'agit sûrement d'une homonymie avec Tour de France puisque nous allons parler de cyclisme, sujet rarement abordé en micro-informatique.
On vous propose rien de moins que de réussir un tour du monde à vélo. Il y a cinq pays et par conséquent cinq courses à effectuer. La première se déroule au Japon, puis vient la France, l'Israël, les Etats-Unis et enfin l'URSS.
Dès le départ, vous êtes opposé à de nombreux adversaires. Un coup de pistolet signale le début de la course. Tous les concurrents s'élancent, vous êtes pour l'instant bloqué dans le peloton. On se rapproche un peu de l'adversaire et vlan ! Un coup de pied dans les roues et le vélo est déséquilibré. Le pauvre personnage disparaît dans un nuage de fumée pendant que vous continuez cette course infernale. Plusieurs obstacles se présentent à vous : des pylônes, des trous dans la chaussée, des pierres, des piétons imprudents et autres bottes de paille qui parsèment la route. Heureusement, il y a parfois des tremplins qui permettent de sauter par-dessus les obstacles. Autre chose à surveiller : la chaleur, plus on pédale, plus on a la gorge sèche, il faut donc ramasser en temps utile la nourriture et les boissons (locales) afin de rester dans la partie "cool" du compteur.





N'oubliez pas que vous n'avez que cinq bicyclettes à votre disposition, au-delà, la course s'arrête. Si en revanche vous tenez bon et franchissez la ligne d'arrivée, vous aurez droit à l'insigne honneur de participer à la course suivante.

Notre avis :

Pourquoi tant de haine, voici encore un jeu au scénario original, mais dont l'intérêt est diminué du fait de la taille de l'écran de jeu et surtout de la qualité des couleurs et des graphismes. L'Amstrad a tout de même plus de possibilités que le Spectrum, alors pourquoi ne pas les exploiter à fond ?

TETRIS

Réflexion

Lorsque Tetris est apparu sur mon écran de CPC pour la première fois, je me suis posé cette question essentielle : Keksekça ? En effet, j'avait devant les yeux dix colonnes réparties de la manière suivante : une noire, une grise, une noire, une grise... (Je vous épargne la suite). Déjà, j'étais intriguée, mais lorsqu'en plus je vis descendre des dessins géométriques de formes et de couleurs différentes, j'avoue que je me suis retrouvée complètement désorientée ! Quel était donc le but d'un tel jeu ?
Je décidais donc de faire travailler ma matière grise (ou le peu que j'en ai !) et découvrais que d'une part je pouvais faire pivoter les différentes pièces et que d'autre part, je pouvais les déplacer de façon latérale... Génial ! Il ne me restait plus alors qu'à repérer au premier coup d'œil l'endroit qui serait le plus adéquat pour chaque dessin afin de réussir à remplir complètement une ligne horizontale... Et tenez-vous bien, à chaque fois qu'une ligne était complète, elle se volatilisait complètement de l'écran faisant descendre d'autant toutes les formes pouvant se trouver au-dessus. Je venais de comprendre la finalité du jeu ! Faire le plus de lignes possibles sans que mon écran soit complètement rempli, car c'est alors une bien triste fin ! A titre indicatif, je vous dirais que notre ami Denis (rédacteur en chef d'Arcades...) a atteint, pour l'instant, le score de 101 lignes (après quelques heures d'entraînement). Qui dit mieux ?





Notre avis :

Ce logiciel, qui nous vient directement d'URSS, séduira tous les adeptes de casse-tête ; contrairement à ce que l'on pourrait croire, il n'est pas facile et comporte en plus neuf niveaux de difficulté. De plus, au bout d'un certain temps, vous pouvez remarquer une accélération notoire du mouvement ! Nous vous invitons donc à découvrir Tetris qui vous ensorcellera avec ses graphismes colorés et sa bonne animation et gestion d'écran.





Simulation sportive



Kyaï ! Le cri qui tue a détourné l'attention de mon adversaire. J'en profite pour lui administrer un coup de pied au visage qui le laisse légèrement K.-O. N'oublions pas l'autre qui me poursuit de sa haine épidermique. Oui, l'autre, le bleu avec sa petite ceinture noire. A vrai dire, j'hésite entre un Oshino Gen et un Ashi Barai pour entrer en contact avec lui. Mon hésitation a été fatale : son coup de tête m'envoie au tapis. Je m'écroule et de petites étoiles se mettent à tournoyer de manière surprenante au-dessus de ma tête. Je me relève presque aussitôt et j'effectue deux pirouettes en arrière afin de me dégager de mes adversaires. Je m'avance vers les vilains avec la ferme intention d'en finir. Par un magistral enchaînement, je défais les duettistes orientaux. Un juge des plus sereins donne alors la distribution des points. Un nouveau combat me donne une fois de plus l'avantage. Après ces exploits, une petite récréation s'impose : des boules colorées se précipitent en bondissant sur ma petite personne. Un bouclier portatif me permet d'éviter les désagréments d'une rencontre brutale avec les sphéroïdes. Il y a seulement trois positions intermédiaires pour le bouclier : utilisez-les judicieusement.
Ainsi, de bonus en bonus et de victoires



en victoires, je parviendrai à m'emparer de la ceinture noire, preuve de ma force incomparable.

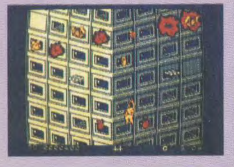
Notre avis :

International Karate + innove principalement grâce à son système de jeu à deux personnes. Ceci permet d'obtenir trois combattants à l'écran. Le décor est assez réussi avec une petite animation simulant les reflets du soleil couchant sur la mer. Quant aux personnages, ils disposent de 17 mouvements très bien animés. Le seul gros défaut vient du fait qu'il s'agit du énième jeu de karaté. Arrivera-t-il encore à passionner les foules ?

FIRETRAP

Arcade

De hautes flammes s'élèvent d'un immeuble new-yorkais (la scène ne peut se dérouler qu'à New York, j'ai dit). Superman est en déplacement sur Mars, il ne reste que vous, superlecteur, pour venir à bout de l'incendie et sauver le maximum de vies. Il faut se dépêcher, c'est presque tout un quartier qui est en feu. Vous enfilez alors votre combinaison spéciale incendie. Celle-ci comporte un appareil permettant de projeter des globules d'eau. Hop ! Vous commencez au coin de l'immeuble et, vous aidant des fenêtres, de vos pieds et de vos mains, vous entreprenez d'escalader le





building. C'est là que l'Aventure avec un grand "H" commence. Tout d'abord, des gravats tombent le long de la façade, ainsi que des téléviseurs et autres objets plutôt lourds pour votre frêle carcasse. A éviter donc. Tel le gorille King Kong, votre but est le sommet de la tour, mais en chemin, il y a des personnes et des animaux à sauver. Vous les voyez qui agitent leur bras (ou leur tête), il suffit d'arriver à leur hauteur pour les libérer en leur posant un parachute sur le dos. Mais attention, certaines fenêtres s'enflamment spontanément : il vaut mieux ne pas les serrer de trop près. Evidemment, votre jet d'eau peut éteindre ces feux intempestifs et les réduire à néant, mais il peut également détruire les objets qui vous assaillent.
Puis il faut continuer plus haut, toujours plus haut, jusqu'au sommet de la tour : il faut éviter les boules de feu géantes et indestructibles. Une femme vous tend les bras et crie "Help !". Vous parvenez à l'atteindre puis vous pouvez redescendre tous les deux sous les ovations de la foule. D'autres immeubles vous attendent avec d'autres surprises et beaucoup plus d'objets.

Notre avis :

Une idée originale, un scénario assez palpitant (d'autant que le temps est compté), des pièges nombreux : partie de façades sans fenêtres. Tout cela aurait pu faire un jeu très intéressant, mais la réalisation ne suit pas. Les graphismes sont dignes d'un Spectrum, les couleurs sont limitées à 4, les scrollings sont saccadés, le tir est poussif. On arrive à se demander comment certains programmeurs pondent des merveilles telles que Trantor.





PLATOON

Arcade

La première victime de la guerre c'est l'innocence. Le sous-titre du film et du logiciel est l'aboutissement d'une longue et lente réflexion sur les ravages du traumatisme américain. O combien de soldats, combien de sergents Elias au Viet-Nam s'en sont allés pour ne plus en revenir. Vous et votre platoon (ou section en bon français) vous comptez bien retourner à la maison. Mais avant il va falloir exécuter une série de missions absolument périlleuses.

Votre section comprend 5 hommes, chacun portant sa cargaison de balles et de grenades. Que trouve-t-on au menu ? Par ordre d'entrée en scène voici : la jungle et le village, le souterrain et le bunker et enfin de nouveau la jungle. Il s'agit donc d'un repas copieux qui vous donnera certainement des embarras gastriques.

La jungle est un enchevêtrement de chemins terreux délimités par des broussailles et des troncs d'arbres gigantesques. Premier objectif : trouver le TNT celui-là même qui vous permettra de détruire le pont. Deuxième objectif : trouver le pont ! Enfin il n'y a plus qu'à repérer le village et fouiller certaines huttes afin de s'approprier les ustensiles indispensables à la suite de votre mission. En l'occurrence il s'agit d'une torche, d'une carte et de l'entrée d'un réseau de galeries souterraines.



Le chemin serait plutôt facile s'il n'y avait de temps à autre des soldats ennemis qui ne demandent pas mieux que de vous descendre. Et ils sont bien cachés les bougres ; certains surgissent brusquement au détour d'un chemin, d'autres se laissent tomber de la cime des arbres, enfin les plus dangereux sont tapis au fond de petits trous recouverts de branchages. Que d'astuces et d'habileté vous allez devoir déployer pour parvenir aux labyrinthes de l'épreuve suivante. D'autant que le nombre limité d'hommes ainsi que le moral des troupes risquent de vous entraîner rapidement vers le Game-Over.

La deuxième mission vous entraîne dans des égouts rustiques. Là aussi, des centaines (au moins) de soldats ennemis vous assaillent. Certains poussent même le vice jusqu'à se couler dans l'eau saumâtre pour mieux vous surprendre.

Troisième tableau : vous êtes coincé dans votre trou, il fait nuit, les ennemis approchent de vos positions et, conséquence de la deuxième affirmation, vous ne les voyez pas. Une solution : se servir de fusées éclairantes afin d'illuminer le terrain et de pouvoir tirer dans le tas.

Quatrième phase : un bombardement de napalm est annoncé par radio, vous devez donc quitter le terrain au plus vite et gagner un abri malgré les adversaires qui vous poursuivent.

Enfin the last : le sergent Barnes (allez voir le film), enfermé dans sa cache vous tire dessus et vous envoie quelques grenades. Ouf, c'est terminé !



Notre avis :



Platoon le Game, essaye de suivre les traces de Platoon le Movie avec plus ou moins de bonheur. Les graphismes sont plutôt moyens, heureusement les sprites sont assez importants pour que l'on ne s'abîme pas les yeux sur l'écran.

Une musique guillerette vous accompagne, mais si vous voulez retrouver les sensations du film, une cassette contenant un extrait de la B.O. est livrée dans l'emballage du logiciel (avec un poster en prime).

Le jeu en lui-même n'est pas toujours évident mais les mercenaires bien entraînés ne se laisseront pas marcher sur les grenades.

BASIL,
THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Arcade/Aventure

Ca y est ! Nous y sommes enfin ! Mais, où me direz-vous ? Devant le 221B Baker Street à Londres bien sûr ! Comment, cette adresse ne vous dit rien du tout ! Tous vos classiques sont à revoir car il s'agit de l'adresse où nous pouvons trouver le grand, le célèbre, l'inimitable grand détective : **Basil...** Oui, je sais, c'est aussi l'adresse de Sherlock Holmes, mais ça, c'est tout à fait accessoire ! Il faut donc que je vous présente Basil et la délicate affaire à laquelle il va être confronté.
Basil est la souris la plus connue de Londres ; c'est même une super souris détective et il a un ami fidèle qui est toujours là et de bon conseil : il s'agit du docteur Dawson. Vous allez tout de suite comprendre pourquoi, cette fois, l'affaire va être très très difficile car il y a un rapport affectif avec la victime... En effet, ce cher docteur Dawson a été kidnappé par le cerveau de la pègre criminelle des rongeurs de Londres qui n'est autre que l'horrible professeur Ratigan. Basil va donc devoir délivrer son ami qui est pour l'instant enfermé dans la prison londonienne et sans loi de Ratigan. Mais comment va-t-il se distinguer une fois de plus ?

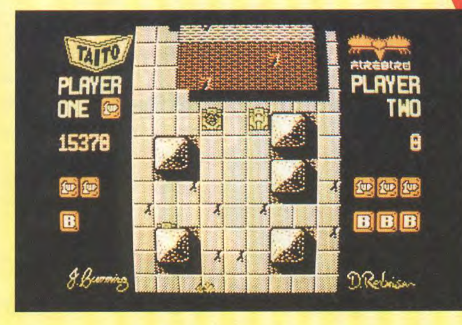


Tout d'abord, qui dit détective dit forcément loupe et indices ; la loupe, Basil a... Il ne lui reste donc plus qu'à trouver les indices en examinant tout ce qui lui tombe sous la main : pots de confiture, coffres, boîtes de conserve ou baluchons... C'est ainsi qu'il commence par trouver une clé (intéressant...), une cigarette encore allumée (il y avait quelqu'un ici il n'y a pas longtemps), un piège à souris (cela peut toujours servir...) ou du fromage (excellent pour l'énergie !) Mais, attention, Basil n'a que cinq poches ! Il ne peut donc posséder que cinq indices et, de plus, il ne tarde pas à découvrir que Ratigan a brouillé les pistes en laissant de faux indices (petit fûté, va !). Mais ce subterfuge ne va sûrement pas arrêter notre Basil qui pourra aller continuer son enquête dans les égoûts après avoir réuni les cinq bons indices. Seulement, il ne faut pas s'arrêter là ! Basil doit encore réunir cinq nouveaux indices pour espérer atteindre le repaire de Ratigan et alors là, ça va chauffer !●



Notre avis :

Logiciel agréable qui débute par une belle page écran accompagnée d'une musique endiablée (nous ne le soulignons pas assez souvent). L'animation est correcte et le graphisme coloré et, pour qui sait manier un joystick, la difficulté n'est pas trop élevée...



FLYING SHARK

Arcade

Boum, boum, voici à nouveau les bruits du canon qui retentissent. Eh oui, une fois de plus, la guerre sème la terreur et la mort. Vous êtes de ceux qui ne se posent pas de questions puisqu'après tout, tout cela n'est qu'un jeu.
A bord de votre engin volant (d'ailleurs, messieurs les graphistes, il faudrait vous mettre d'accord : la jaquette présente un avion de la IIe Guerre mondiale, alors que le jeu vous met aux commandes d'un aéronef tout droit sorti de la Guerre de 14). Je disais donc, à bord de votre engin volant, vous devez effectuer un raid éclair en plein cœur du territoire ennemi, en détruisant bien sûr le plus grand nombre d'adversaires.
Décollage d'une piste située en pleine jungle. Bientôt, vous êtes seul au-dessus de la forêt. Rapidement, des appareils ennemis sont en vue. Ils lancent sur vous quelques bombes. D'un geste habile, vous vous écartez de la menace et vous répliquez par une salve destructive. Les trois avions sont maintenant réduits à de petits tas de métal éparpillés. Toujours emporté par une fougue meurtrière. Tiens, des chars d'assaut sont maintenant dans mon champ de vision. Je leur réserve le même traitement qu'aux avions. Néanmoins, leur blindage m'oblige à utiliser deux coups pour les détruire complètement. Les forces aériennes et terrestres se liguent maintenant pour m'abattre. Attendez mes gaillards ! Une pression prolongée sur le bouton de tir et une bombe dévastatrice anéantit instantanément tous les opposants à ma progression. En récupérant les symboles S laissés là par l'adversaire en déroute, mon armement augmente : je possède alors 2, puis 3 canons, ce qui simplifie grandement ma tâche.
Personne ne résiste à mon avancée triomphante : les batteries blindées installées sur le toit des blockhaus sont rapidement démolies. J'entre alors dans la phase ultime de mon raid : l'affrontement avec une arme nouvelle, un tank aux proportions gigantesques. Ma puissance de feu a bientôt raison de l'armement du char géant. Je rentre maintenant à la base, mission accomplie.
Une nouvelle épreuve m'attend : des navires viennent d'accoster. Il faut absolument contrer cette nouvelle invasion. Vous devinez aisément la suite...





Notre avis :

Qu'il est petit l'écran de jeu ! Je sais bien qu'une réduction de taille est nécessaire pour obtenir un scrolling parfait. Mais ici, de toute évidence, le résultat n'est pas atteint : le déroulement vertical de l'écran est assez lent. En revanche, les graphismes sont corrects et l'animation bien réalisée.
Autre problème qui découle de l'utilisation du mode 1 : le nombre de couleurs est limité, de plus celles-ci sont mal choisies (balles jaunes sur du vert ou du orange clair). Mis à part ces détails, l'action est plutôt prenante. En tout cas pour les fanatiques de l'arcade.

TERRAMEX

Arcade/Aventure

Aujourd'hui, une grande effervescence règne au sein de la réunion des grandes puissances ; c'est à qui parlera le plus haut pour se faire entendre dans le vent de panique qui commence à s'instaurer car, en effet, la situation est grave : il y a tout simplement une météorite qui menace d'entrer en collision avec la Terre ! Ah, si seulement on avait écouté le professeur Eyestrain en son temps lorsqu'il avait annoncé qu'une semblable catastrophe se préparait ! Seulement, voilà ! A l'époque, tout le monde l'avait traité de fou et, depuis, il a disparu de la circulation ! Il ne reste donc plus qu'une seule solution : retrouver le prof, le convaincre que lui seul peut sauver nos vertes vallées et le ramener en l'aidant à construire l'appareil nécessaire pour détourner la météorite de sa trajectoire... Afin de mener à son terme cette délicate entreprise, il y a quand même 5 volontaires de tous horizons à s'aligner au départ : Big John Laine, Fortisque-Smithe, Herr Krusch, Wu Pong et Henri Beaucoup. Dans un premier temps, c'est ce dernier qui est choisi mais parviendra-t-il jusqu'à la victoire ?... Il est alors aussitôt parachuté dans un environnement désertique très accidenté et les premières recherches commencent. Au fur et à mesure qu'il progresse, notre héros en puissance trouve divers objets qu'il a tout intérêt à ramasser car ils lui seront d'un grand secours lorsqu'ils les utilisera à bon escient (ex : la flûte pour rendre les serpents inoffensifs...). Henri Beaucoup se rend bien vite compte que cet étrange environnement est rempli d'embûches et de dangers : les rochers qui lâchent des langues carnivores, des monstrueuses libellules ou des pluies d'acide. Cette entreprise est vraiment périlleuse car une fois que le prof Eyestrain sera convaincu d'intervenir, il faudra encore réunir les ingrédients nécessaires à la contre-offensive tels qu'une batterie de 9 volts, une pile atomique ou un cintre distordu ! (Dur, dur !).





Notre avis :

Au premier abord, vous risquez d'être déçu par les graphismes de ce jeu. Puis Terramex vous devient sympathique lorsque vous découvrez que vous pouvez demander à votre personnage de penser à l'objet qui pourrait être utile dans l'instant présent... Enfin, il faut savoir que chaque personnage a ses propres faiblesses et sa propre force d'où la possibilité de faire 5 parties différentes. A réserver à la catégorie de personnes qui ne demandent pas l'action en premier dans un jeu...

PLASMATRON

Arcade

Il y a des jours où l'on ne devrait pas ouvrir inconsidérément les paquets que nous recevons à la rédaction. Ainsi, pas plus tard que ce matin, un colis, venant vraisemblablement d'Angleterre, échoue sur mon bureau. Plasmatron, lis-je d'un œil glauque sur la jaquette. Qu'est-ce que c'est donc alors ? Le titre me semblait venir tout droit de l'univers commodorien. En effet, il s'agissait bien d'une adaptation sur Amstrad comme me le confirma Laurence (surnommée la Stroumpfette), celle qui cause dans Arcades. Ah bin, me voilà bien avancé maintenant, dis-je d'un ton lymphatique où la suavité le disputait au moelleux.



Derechef, j'introduis avec ma brutalité coutumière le disque dans le lecteur. A la vue de la page de présentation, je m'écrie : "Diantre ! Mais le dessin n'est même pas terminé." Et pourtant...
A bord de votre fusée intersidérale, vous arpentez la surface d'une planète hostile et grouillante d'Aliens (Alienus : étrangers) tous plus ou moins barbares. Que faut-il faire des méchants ? Hein ? Eh bien, il faut les A.N.E.A.N.T.I.R. Combien de fois faudra-t-il vous le répéter ? Bref, une première vague arrive, suivie d'une deuxième, puis d'une troisième, etc. Le tout animé d'un scrolling poussif sur trois plans. Ces scrollings sont d'ailleurs les plus saccadis (au singulier saccado) que j'ai jamais vus. Les sprites sont du même métal puisqu'ils ont la particularité de clignoter comme cela n'est plus permis depuis les Conventions de Genève. Le tir automatique n'a d'automatique que le nom et les bruitages sont tout ce qu'il y a de plus sommaire. Mais que font les programmeurs anglais ?

Notre avis :

Vous voulez vraiment connaître notre avis ?







CLEVER & SMART

Arcade/Aventure



Elégant et intelligent, ce sont deux qualificatifs qui me conviennent parfaitement, mais ce sont également les noms de deux agents secrets chargés de retrouver le prof Bactérie enlevé par l'organisation terroriste M.E.R.E. Ces deux personnages se déplacent toujours ensemble et possèdent chacun des caractéristiques qui font du duo qu'ils forment une arme secrète humaine. Prenez votre temps et lisez le journal "The crimes" il y a quelques informations intéressantes ou du moins amusantes. Vous y apprendrez tout sur le professeur Bactérie, sur sa vie et son œuvre.



Voila donc nos deux héros dans un dédale de rues, et entourés de personnages plus ou moins sympathiques : des brutes épaisses, des poseurs de bombes, des vieilles dames, des enfants et malheureusement des voitures. Puisque vous êtes des policiers vous pouvez entrer dans presque toutes les maisons. N'hésitez pas à forcer les portes on trouve souvent des objets utiles. Par exemple un costume d'escargot. En effet Clever a la faculté de pouvoir se déguiser en n'importe quel animal ou objet. Or si vous avez attentivement lu le journal "The crimes", la piste pour les courses d'escargots a été reconstruite. C'est l'occasion de participer et de pouvoir peut-être gagner un peu d'argent. A condition, bien sûr, de remporter l'épreuve.

Mais les minutes passent et la faim augmente, il s'agit de trouver un restaurant et d'avoir de quoi payer : rien n'est gratuit en ce bas monde.

Les téléphones sont utilisables mais pour joindre qui ? M. L possède une collection de timbres, quelle influenc a-t-elle dans le jeu ? Les plaques d'égouts donnent accès à un labyrinthe de couloirs, vers quelle destination ?

Toutes ces questions trouveront sûrement une réponse si vous progressez dans le jeu.

Notre avis :

Les pages de présentation sont vraiment superbes. Le jeu en lui-même est moins coloré puisque dessiné en mode 1. Mais on y gagne bien sûr en finesse. Si le scénario ne laissera pas un souvenir impérissable, en revanche la course d'escargots torturera votre joystick de manière irréversible.



CHAMPIONSHIP BASKETBALL

Simulation sportive

La salle de sport était pleine à craquer. Le match de basket qui se déroulait avait de quoi enthousiasmer les spectateurs : à quelques secondes de la fin du match, l'équipe noire menait au score. Il fallait que l'équipe bleue et moi-même soyons capables de renverser la situation. Je m'élance alors vers le milieu du terrain en dribblant adroitement. Je fais une passe rapide à mon coéquipier. celui-ci progresse de quelques pas, puis me relance la balle, la raquette est encore loin, je décide de tenter le tout pour le tout et je lance la balle qui s'élève et vient se loger directement dans le panier. Les trois points sont acquis ! C'est la victoire ! C'est également l'heure de se réveiller puisque tout ceci n'était qu'un rêve. Je me prépare pour aller m'entraîner dans ma salle préférée, celle qui se trouve dans mon CPC.



Two-on-two, c'est une nouvelle version du célèbre one-on-one. Cela signifie que sont opposées deux équipes de deux joueurs chacune au lieu d'un auparavant. Il est également possible de jouer seul, votre coéquipier étant alors contrôlé par l'ordinateur. L'intérêt du programme vient du grand nombre d'options disponibles. Une partie se déroule en 4 manches de 6 minutes chacune. L'écran ne couvre pas la totalité de la surface. En fait, les actions se déroulent aux extrémités du terrain sous les paniers. Au début de chaque remise en jeu, chaque équipe choisit son mode d'attaque ou son mode de défense selon sa situation. On dispose de quatre schémas de défense et quatre dispositions d'attaque.



Toutes les fautes sont sanctionnées : obstruction, marché, règle des trois secondes, etc. Comme toujours, dans ce type de jeu, il est préférable de jouer à deux, soit l'un contre l'autre, soit unis pour faire face à l'équipe informatique.

Notre avis :

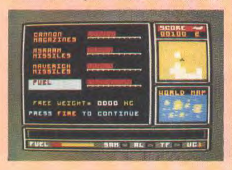
Basketball est un jeu complet au niveau des options et offre ainsi une véritable simulation de match. Le gros reproche est à adresser aux graphismes et surtout aux couleurs très mal choisies (jaune, bleu vif et marron foncé, beurk !). Dommage, on attend avec impatience une version five-on-five avec des graphismes dignes de ce nom.



ATF

Arcade

ATF signifie Advanced Tactical Fighter. Il s'agit du sigle désignant un avion de combat très sophistiqué. Cet appareil possède des armes puissantes telles que des canons et des missiles téléguidés ou non. Puisque ce joujou marche si bien, il faut le mettre en situation. Pour cela, rien de mieux qu'une bonne guerre (cette histoire ne peut se dérouler sur notre Terre qui est un symbole de paix et d'harmonie). Donc sur un monde inconnu constitué de plusieurs petites îles, une guerre longue et difficile se déroule. Un des deux camps, le vôtre, vient de lancer une fabuleuse arme à elle seule capable d'anéantir les forces adverses à condition d'être conduite par un pilote d'exception. Qui c'est-y qui s'y colle ? Vous bien sûr ! Avant de vous lancer à corps perdu dans la bataille, il faut examiner les rapports de force afin de déterminer la meilleure stratégie. Ensuite, il faut remplir les réservoirs, les soutes et les magasins. Pour le fuel, n'hésitez pas à mettre le maximum. La répartition des missiles se fait selon votre bon plaisir en sachant que les ASRAMM sont téléguidés alors que les MAVERICK pointent sur une cible déterminée à l'avance. Le maniement de l'appareil réclame l'utilisation simultanée du joystick et du clavier. En effet, la commande de régulation de la poussée des moteurs est actionnée par la lettre "Q". L'altitude et les virages nécessitent le joystick. Mais il faut également garder un doigt sur N qui permute le type de missiles et un autre sur M qui déclenche la mise à feu de l'arme choisie. L'ordinateur de bord peut vous transmettre des données précieuses concernant entre autres : la carte du monde à survoler, les positions des bases, les usines ennemies. Lorsque vous rencontrez une base alliée, il vous est possible d'atterrir afin de réparer les dommages subis.





Notre avis :

Ce logiciel mêle agréablement l'arcade et la stratégie. La visualisation du terrain est correcte, sans être époustouflante. L'appareil réagit rapidement aux sollicitations du joueur. Il est cependant dommage que les sprites soient si réduits (ainsi que la taille de l'écran de jeu). ATF utilise une vision en 3D avec des reliefs trop peu marqués cela étant la seule originalité d'un programme par ailleurs assez classique.





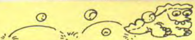
BUBBLE BOBBLE

Arcade

Vraiment la vie de brontosaure n'est pas drôle. Nous sommes deux frères : Bob et Bub à la recherche de nos copines. Malheureusement, elles se sont cachées et nous devons parcourir plus de 100 pièces avant de les retrouver.
Horreur, les horribles Bullies ont envahi notre décor : elles sont partout ces sales bêtes. Que pouvons-nous faire, pauvres petits brontosaures, contre cette marée ? Ne vous inquiétez pas, nous avons une arme secrète : les bulles. Eh oui, c'est un procédé que nous nous transmettons de père en fils. Il suffit de "cracher" une bulle et de capturer l'adversaire à l'intérieur. Ensuite, un bon coup de tête et le Bullie est expédié aux quatre coins de l'écran. En général le Bullie se réincarne en part de gâteau, ce qui est nettement plus appétissant que la forme d'origine. Le problème vient de la vitesse de production des bulles : il arrive que les adversaires soient si rapprochés qu'il n'est pas possible de les capturer l'un à la suite de l'autre. La seule solution réside dans la fuite. Un petit bond dans les étages supérieurs vous permet d'échapper à l'étreinte mortelle des Bullies. Mais nous, les brontosaures, possédons plusieurs vies. Notre prime jeunesse est caractérisée par une invincibilité totale. Il faut donc en profiter pour "buller" le plus grand nombre d'ennemis. Au cours du jeu, d'autres types de bulles apparaissent : certaines contiennent de l'eau, du feu ou des éclairs. Lorsque nous crevons ces bulles, l'élément invoqué se répand dans toute la pièce et balaie tous les Bullies (vous également si vous êtes sur le chemin).
Il y a de nombreux objets qui parsèment les étages : n'oubliez pas de les ramasser : certains vous donneront des pouvoirs supplémentaires.







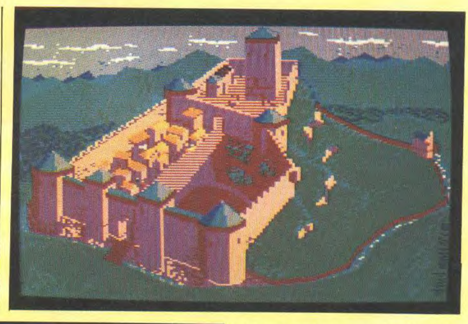
Notre avis :

Bubble Bobble est un jeu sympathique puisqu'il utilise des personnages tout droit sortis d'un dessin animé. Même si le sujet et le décor ont été maintes fois utilisés, le plaisir de jouer et d'aller plus loin dans les 100 tableaux est toujours là. Les seuls regrets peuvent venir de la taille des dessins qui rend parfois les personnages "incompréhensibles" et de la présentation, un peu austère. En revanche, n'hésitez pas à choisir l'option 2 joueurs : les parties deviennent plus animées.

AU NOM DE L'HERMINE

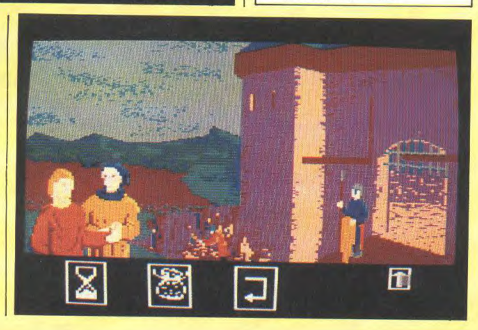
Aventure/Educatif

Que diriez-vous de vous glisser dans la peau d'un preux chevalier et d'être ainsi transporté en l'an de grâce 1249. Bien sûr, cette proposition n'est absolument pas gratuite et vous avez une mission à remplir pour moi, Enguemard votre seigneur. Voici en quoi elle consiste : le seigneur Gaudri du château voisin étant absent (pour cause de croisade...), c'est le moment ou jamais d'assiéger le château... Seulement, comme vous n'avez pas droit à l'erreur, vous préférez vous glisser d'abord subrepticement dans le château afin d'espionner, de questionner discrètement et d'obtenir ainsi tous les renseignements nécessaires à l'établissement d'un plan précis du château ainsi que les réponses à des questions essentielles telles que l'effectif de la garnison, le nombre de vilains résidant dans la basse-cour, le temps possible de résistance des assiégés ou les caractéristiques des murs du château.





Armé d'un sac de 80 écus (y aurait-il la nécessité de soudoyer quelque part ?), vous pénétrez dans le château et faites connaissance des personnes qui s'occupent des chevaux ou tondent les moutons. Tant que vous êtes dans la basse-cour, vous en profitez pour lier connaissance avec une femme qui vous propose une réponse à une des questions ; seulement, cela vous coûte 30 écus (c'est vraiment pas donné !...). En allant faire un petit tour vers les remparts, vous passez par le potager ce qui vous permet de savoir quelles sont les récoltes du moment. Du côté des remparts, il vous est possible de refaire un petit peu votre pécule en vous entraînant au tir à l'arc, ce qui est loin d'être inintéressant...



Et c'est ainsi que vous allez déambuler dans tout le château ; seulement n'oubliez jamais trois choses très importantes : tout d'abord retenez bien le nom et l'emplacement de chaque tourelle ; ensuite surveillez l'état de votre bourse si vous voulez tout savoir et enfin repassez le pont-levis avant la tombée de la nuit...

Notre avis :

L'originalité de ce logiciel est d'allier à la fois le côté éducatif et le côté ludique. Le but du jeu ne présente pas une grosse difficulté mais il faut reconnaître que si vous prenez la peine de vous entretenir avec chaque personnage, vous découvrez un véritable aspect instructif... Le graphisme est relativement correct avec malgré tout une dominante violette un peu trop importante.